

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

ROL
5 ediciones
zincó

Dragon

M A G A Z I N E

EDICION ESPAÑOLA

NUM. 2

475 PTAS.

DARK SUN
ESPECIAL DARK SUN
(Sol Oscuro)

MODULOS:

**LUCHANDO
CON BERTRUM**
(pelea en la taberna)



**LA CANCION DE
LOS PANTANOS**
(...¡Y va de Trolls!)

**¡MONTATE TU PROPIA
BUSQUEDA DEL TESORO!**



TODO EL ROL

Envíos por correo a toda España

Número 2

Edición EE.UU.

Publisher
James M. Ward

Editor
Roger E. Moore

Fiction Editor
Barbara G. Young

Assistant Editor
Dale A. Donovan

Art Director
Larry W. Smith

Edición España

Director
Luis Vigil

Redactor Jefe
Francisco José Campos

Redactores
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Ricard Ibáñez
Mariano Liwsky
Alex Miquel
Ernesto Urdi

Traductores
Laura Balestra
Domingo Santos

Ilustrador cabeceras
Xavier Musquera

Corrector de estilo
Francisco Solsona

Diseñadores gráficos
Miguel Angel Escobar
Jis Guillén
Antonio Sánchez

Director de producción
Hans L. Kötz

Director comercial
Francisco Morales

Director de publicidad

SUMARIO

ARTICULOS

- 22 **TU PROPIA BUSQUEDA DEL TESORO** - Robin Rist
Si a tu club de rol le falta pasta, es hora de una aventura en busca del tesoro...

ESPECIAL DARK SUN™

- 31 **EL LADO MONSTRUOSO DEL SOL OSCURO** - Timothy B. Brown
y William W. Connors
¿Halflings caníbales? ¿Medio-gigantes? ¿Hombres-insecto...?
¿Y son personajes jugadores?
- 43 **LA CARTA DE UN NOMADA** - Troy Denning
Millares de no-muertos vagabundean por Athas, y no hay dos iguales
- 47 **EL ARSENAL DE LOS SEÑORES DE LA ARENA** - Timothy B. Brown
Diez de las más mortíferas armas que puede usar un luchador

MODULOS

- 12 **LA CANCION DE LOS FANTANOS** - J. Bradley Schell
(para AD&D™, niveles 1-3)
Los trolls no sirven para cantar, ¿verdad?
- 52 **UNA PELEA CON BERTRUM** - Willie Walsh
(para AD&D™, niveles 2+)
Una pelea con un troll, que acaba en la típica riña de taberna

SECCIONES

- 4 **EL RUGIDO DEL DRAGÓN**
Habla nuestro Director
- 6 **PLUMAS ENVENENADAS**
Las misivas que nos llegarán
- 8 **EL ORACULO DE LOS DIOS**
Consultorio para jugadores
- 9 **+3 EN CARISMA**
Contactos entre los lectores
- 10 **EL HERALDO DE LA CORTE**
Anuncia clubs, jornadas, fanzines...
- 11 **EL ZOCCO DE LANKHMAR**
Una bolsa de compraventa
- 26 **CHACOTAS Y COQUITOS**
Un alto en el camino, para reír antes de seguir
- 59 **RUNAS Y PERGAMINOS**
Los libros del Juego de Rol
- 60 **¡A QUE MATE**
El mercado de los juegos
- 62 **CON PIES DE PLOMO**
Novedades en figuras para jugar
- 66 **BYTES Y MAZMORRAS**
Los otros juegos, los electrónicos
- 70 **LA TIRADA FINAL**
También había nuestro redactor jefe

ESPECIAL

- 35 **TERRENO Y FIGURAS**

ELEKTRA
Comic

ARTE.9

El futuro:



T-1050
Semilla
de Acero

correo en

El Rugido del Dragón

¡EL DRAGON OS DA LAS GRACIAS!

Hay que reconocerlo: ha sido un buen comienzo. Hace poco que pusimos a la venta nuestro anterior y primer número de **DRAGON MAGAZINE**, y aún no poseemos datos fiables acerca del desarrollo de las ventas. Pero hay otro canal que nos da a entender que la revista ha sido bien acogida por los aficionados.

Es eso que los anglosajones llaman «feedback», o sea la respuesta de los lectores, en forma de cartas, sugerencias, colaboraciones y, ¿cómo no?, denuestos y descalificaciones.

Y la verdad es que de todo eso nos ha llegado, y en abundancia. En los pocos días transcurridos desde la aparición de la revista, el correo que ésta ha generado es, con mucho, superior al de otros títulos editados por nuestra empresa. Posiblemente porque el Juego de Rol sea una actividad que es vivida más intensamente por sus aficionados que las de otras aficiones. Y, como nuestros lectores viven intensamente su afición... pues quieren compartir sus vivencias con nosotros y con los otros roleros.

Gracias, pues, a todos los que nos habéis escrito. Y si a alguno no se le ha dado adecuada contestación o atención en las páginas de este segundo número, que piense que puede haber ocurrido que su misiva haya llegado después del cierre del número... o que, simplemente, nos hayamos despistado, sumergidos como hemos sido por el tsunami de vuestras respuestas.

Gracias... y seguid así. Para que esta revista sea la mejor, y al tiempo sea «vuestra» revista, os necesitamos.



DRAGON® Magazine and DUNGEON® are published by TSR, Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON®, Issues 173 («The Monstrous Side of the Dark Sun™ World» & «A Letter from the Wanderer»), 180 («Your Own Treasure Hunt») & 185 («The Arena Master's Arsenal») and DUNGEON® Issues 30 («A Wrestle with Bertrum») & 40 («Song of the Fens»), and is copyright © 1991, 1992 & 1993 TSR, Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR, Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced from it in whole or in part without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR, Inc. Therefore, TSR will not be held accountable for opinions or misinformation contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR, Inc., ™ designates trademarks owned by TSR, Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status.

Copyright © 1993 TSR, Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Copyright © 1993 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma.

El material publicado en **DRAGON MAGAZINE** no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas, o a cualquier información errónea publicada.

Todo el material publicado en **DRAGON MAGAZINE** se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. **DRAGON MAGAZINE** agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico: sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material recibido nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

DRAGON MAGAZINE, número 2, mayo/junio de 1993. Edita Ediciones Zinco S. A., Avenida de Roma 157, 9.º, 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Grabados: M. C. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis S. A., Ctra. Nacional II, Km 609,4, Molins de Rei. Depósito legal: M/7389/93. Impreso en España. Printed in Spain. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 Ptas. (Incluye transporte.)



PORTADA:

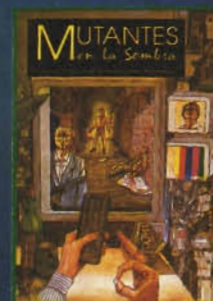
Gerald Brom, cuyo arte ha dado vida a buena parte del universo de DARK SUN™, nos

YA A LA VENTA ANUARIO KAUFFMAN



Sólo existe una época aún más fascinante que el pasado y el futuro:

EL PRESENTE



LT - 1010



LT - 1030

MUTANTES
en la Sombra

ES UN PRODUCTO DE

LUDOTECNIA



LT - 1040



LT-1050

2 PLUMAS ENVENENADAS

¡¡¡Ya tenemos Dungeons en castellano!!!

Disculpen lo rotundo de mi afirmación, pero a los viejos rockeros del rol —y yo ya paso de los treinta— nos ha hecho mucha ilusión ver al clásico entre los clásicos de los juegos de rol editado en España.

Permitan que les aburra un poquito con mi historia. Vengo jugando a rol desde hace diez años... y no sé ni una palabra de inglés. Imaginen qué palo. En nuestro grupo de amigos siempre se había jugado a *Advanced Dungeons & Dragons* —gracias al viaje de un compañero de trabajo a Estados Unidos— y sólo gracias a la paciencia de Juan, nuestro máster oficial, y de mis compañeros, pude integrarme en sus campañas. Al cabo del tiempo, tuve la suerte de que cayera en mis manos la primera edición española de Dungeons, la editada por Dalmau Carles Pla. No es que fuera ninguna maravilla, y además pienso que se dejó morir de hambre al no seguir publicando módulos, suplementos, etcétera, pero me permitió dar el salto de jugador a máster. Sus dos pequeños libros y un poco de imaginación han traído a nuestro grupo tardes gloriosas.

Después llegó el boom de los juegos de rol en España. Pero no era lo mismo. A los solo hispanoparlantes (y estoy seguro que más de diez lectores se identificarán con mi caso) nos faltaba algo: EL DUNGEONS. De ahí el motivo de mi alegría.

Y ahora, un motivo más prosaico en mi carta, no todo van a ser felicitaciones, ¿eh? Ahora viene una pregunta:

He oído rumores de que existe, como producto oficial TSR, una campaña CRUCE ENTRE PARANOIA Y DUNGEONS, que transcurre en un dungeons:

a) En el que hay que pagar

Misivas y mensajes de triple filo, que ayudan a construir entre todos un DRAGON MAGAZINE mejor.

b) Que tiene un zoo en el nivel uno.

c) Y que al llegar al nivel tropecientos te obsequia con un mago, que empieza.

«¡¡¡Confía en el Abaco... el Abaco es tu amigo!!!» ¿Es esto cierto? ¿Como se llama el módulo? ¿¿¿Va a salir en castellano??? En mi club somos... bastante caotiquillos, para decirlo finamente, y no podemos dejar de investigar una sospecha de este tipo.

Muchas gracias y... ¡a seguir!

Andrés (Madrid)

...Y además, el 33 por ciento de los jugadores son semiorcos infiltrados. Sí, lo que comentas existe, y se trata de una aventura para *Advanced Dungeons & Dragons*, Primera edición titulado *Greyhawk Castle*. Por desgracia, como que ya sabrás que todo el material antiguo de AD&D ha sido reelaborado para la segunda versión, estas cosas han cambiado mucho. *Greyhawk* ha crecido para convertirse en un universo más, quizás no tan extenso como Reinos Olvidados o *Dragonlance*, pero sí algo más serio que antes. Lamento comunicarte que no creo que el viejo *Greyhawk* sea publicado en castellano, y en cuanto al nuevo, aún no se nos ha planteado tal posibilidad. De todas formas, guarda como oro en paño el D&D Básico de Dalmau Carles Pla que posees: es un trozo de historia.

A veces, hablando con otros jugadores de versiones

siones como «El de Caja Blanca», «Inmortals», «Segunda edición», «Básico», etcétera, referidos a versiones de Dungeons. Pobre de mí, pobre de mí, que no sé qué producto estoy comprando, y si va a ser compatible con las reglas actuales. De momento, todo lo que han publicado ustedes viene etiquetado como segunda edición. ¿Implica ello que hay módulos o ampliaciones Dungeons que no son compatibles con lo ya publicado? ¿Van a ser publicadas en castellano? Si es así, ¿habrá algún tipo de conversión?

¿Sería mucho pedir una breve historia de las versiones de DUNGEONS que han llegado a editarse, con sus principales diferencias y características? Pienso que esto ayudaría a aclarar las dudas que tenemos muchos jugadores.

Agradecido por adelantado, le saluda:

Carlos Fernández (Cádiz)

En líneas generales, tu consulta se parece bastante a la anterior, porque la explicación es casi la misma. Partimos de la base que D&D y AD&D son dos juegos diferentes, aunque uno deriva del otro. Básico, Experto, Compañero, Master, Inmortals, etcétera, sólo son nuevas ampliaciones para llevar «más allá» el D&D Básico, que ha sido concebido por «estadios», y cada juego de reglas añade más cosas al juego original. AD&D es más abierto, pues se trata de un reglamento general que puede ser utilizado para cualquiera de los muchos suplementos que existen para él. Los complementos y aven-

cilmente traducibles de un sistema a otro si se conocen ambas mecánicas de juego. Y como decíamos antes, casi todo el material de la Primera Edición ha sido «reconvertido» para la Segunda Versión, aunque haya algunas cosas que se hayan quedado por el camino. La conversión de módulos de una edición a otra sólo requiere un poco de trabajo adicional por parte del máster, pero nada más. La «breve historia» de Dungeons que nos pides, en líneas generales, ha sido publicada bajo el título *Dungeons & Dragons: Esta es su vida en la Guía del Juego de Rol*. ¿Satisfecho?

Ante todo, mi agradecimiento por haber llevado a los quioscos, ¡por fin!, una revista de rol. Para los que vivimos en provincias, era muy duro tener que confiar en nuestras esporádicas visitas a Barcelona para conseguir información. Pienso que el futuro del Rol en nuestro país no debe pasar por material que, independientemente de su calidad, sólo puede ser encontrado en tiendas especializadas. Si queremos que nuestra afición crezca y ocupe el lugar en el mundo del ocio que se merece debemos acercarla a la juventud, y no esperar que ellos vengán a buscarnos.

Luís Marc (Girona)

Se agradecen los cumplidos y gusta poder saber que al menos hay una persona que piensa igual que nosotros.

Acepten la felicitación de un humilde colega —trabajo en el ramo de las artes gráficas, lo que me hace sentir autorizado para hablar del tema— por la increíble calidad de las ilustraciones de la serie DUNGEONS.

te guerrera que aparece en la portada de su número uno hace que se te vayan los ojos hacia la revista.

Desgraciadamente, estas ilustraciones aparecen a veces machacadas por el texto. ¿Existe algún volumen recopilatorio de ilustraciones DUNGEONS? ¿Es posible conseguirlo en nuestro país?

Ignoro si está en su mano, pero pienso que sería un producto muy interesante. Por favor, tengan en cuenta esta sugerencia de aquellos que no sólo apreciamos el contenido de su revista —y del juego—, sino además su estética.

J. M. Salas (L'Hospitalet de Llobregat)

Este mes nos lo estáis poniendo «a huevo» en cuanto a cuestiones. Sí, que yo sepa existen tres volúmenes recopilatorios de las ilustraciones de la familia Dungeons: *The Art of D&D*, *The Art of AD&D* y *The Art of Dragonlance*. Ninguno de ellos va a ser publicado en

castellano (más que nada, porque no es estrictamente necesario para el juego y poco se ganará con su traducción), pero con un poco de suerte, podréis encontrarlos en tiendas especializadas. Y esperate a ver cómo ha quedado el póster que hemos hecho para el Salón del Cómic con la ilustración de portada de **DRAGON MAGAZINE** número uno. Ha quedado morrocotuda.

Somos un grupo de amigos de Sabadell a los que les gustan los juegos de rol. En una tienda de Barcelona hemos visto un juego que parece basado en los dibujos animados, y se llama TOON. ¿Es esto cierto? También nos han dicho que hay un juego de rol en el que tu personaje es un superhéroe, y puedes llevar a Batman, Superman, etcétera, o crear uno tuyo propio. ¿Es verdad? ¿Van a salir en castellano? Por favor, publicad esta carta y dadnos

una respuesta, que nos haría mucha ilusión. Jugamos mucho a AD&D, ahora que está en castellano, pero esos dos temas también nos harían mucha ilusión.

Además, queremos aprovechar la carta para preguntarnos si se van a montar partidas de rol en el Salón del Cómic, tal y como se montaron el año pasado, y si vais a estar ahí. Nos quedamos con las ganas de jugar, porque había muchísima cola, y si este año se montan, nos gustaría participar. No sabemos si la carta os llegará antes de que se celebre el salón, pero si no podéis contestarnos a esto, no os preocupéis. ¡Nos veremos allí!

Gracias por atendernos, y muchos saludos.

Isaac, Javi, Toni y Manel (Sabadell)

Estáis en lo cierto: Toon es un juego de rol de Steve Jackson Games, y que está dedicado al maravilloso mundo de los dibujos animados. En las

tiendas especializadas podréis conseguir las reglas básicas, el primer suplemento (Son of Toon) y una colección de módulos e ideas (Tooniversal Guide). Es sencillo y muy, muy loco.

En cuanto al segundo juego, se trata obviamente de DC Heroes, de Mayfair Games, juego de rol en el universo de los héroes DC. Se puede conseguir en España sin muchos problemas la segunda edición, que viene presentada en caja, y si os espabiláis un poco, quizás encontréis el Batman RPG, juego extraído directamente del reglamento principal y que se centra en el universo que rodea al Señor de la Noche.

Acerca del Salón del Cómic, os diremos que sí, que pensamos organizar partidas visto el éxito de la iniciativa el año pasado, y que allí os esperamos con los brazos abiertos. Nuestro stand será fácilmente reconocible por el dragón que lo preside.

¡DIOS MIO, FLANAGAN, ESTAMOS PERDIDOS!

«No señor, estamos en el kilómetro 5 de la autovía de Castelldefels.» Me acordé de este viejo chiste de Forges cuando algunos miembros de la redacción vinieron a verme alarmados. El primer número de **DRAGON MAGAZINE** ha creado un revuelo de primera especial entre la «clase rolera» del país. Se están recibiendo muchas cartas, faxes y visitas cada día a propósito de la revista. La recepcionista está casi a cero de COR. Me había olvidado de que, entre todos los aficionados a algo que existen en el mundo, los jugadores de rol son los más activos y emprendedores. Los chicos de redacción estaban perplejos al ver que media afición del país está haciendo votos para colarse en **DRAGON MAGAZINE**. Y me han pedido que intente calmar la euforia del número uno, y apuntar unas normas básicas para que todo vaya como la seda.

En primer lugar, os rogaría que os abstuviérais en lo posible de visitarnos o llamar por teléfono. No es que no queramos saber de vosotros, al contrario, pero es que no siempre habrá alguien que pueda atenderos como merecéis. En esta casa se trabaja mucho y duro. Comprendedlo. Por motivos de trabajo, es más fácil para nosotros leer una carta o un fax. No me gustaría que se repitiera la experiencia del otro día: dos chicos de un club se presentaron de improviso, y tuvieron que esperar un buen rato sin que nadie pudiera atenderles. Yo estaba peleándome a brazo partido con el «Mac» y no me enteré que estaban allí. La recepcionista les sugirió que intentaran pedir una cita por carta. Así lo hicieron, pero leo y releo la misiva, y aún no sé exactamente qué es lo que quieren u ofrecen. Lo que nos lleva al siguiente punto. Cualquier cosa que queráis de **DRAGON**, expresadla lo más claramente posible. Decid sin rodeos lo que queréis (no es necesario extenderse media carta en alabanzas o críticas a la revista, la vamos a leer igual), especificando en qué sección de **DRAGON** la queréis ver publicada.

Nos es imposible contestar personalmente todas las cartas que recibimos, que son muchas. La única contestación que podemos dar a vuestras cuestiones es a través de la revista. Lo siento, pero necesitaríamos varias personas sólo para encargarse del tema, y no disponemos de ellas.

No nos vale que se nos ofrezcan «colaboradores» sin más, pues seguimos las costumbres que rigen estos asuntos en la prensa profesional. **DRAGON** no es un fanzine, y ello implica una serie de servidumbres. Repasad la última parte de los «copyrights» de la revista. Más claro, agua. No escribáis diciendo «me gustaría mucho trabajar para vosotros» sin más. Lo usual suele ser mandar directamente una copia de tu módulo, artículo, ilustración o similar, con tus datos bien claros. Que se vea de lo que eres capaz. Si tu trabajo es interesante para **DRAGON MAGAZINE**, nosotros nos pondremos en contacto contigo, y pactaremos las posibles condiciones de publicación. Fuera de esto, no podemos hacer otra cosa. Seremos muy selectivos porque la calidad de **DRAGON** nos lo exige. Os aviso que escribir este tipo de cosas es mucho más difícil de lo que la gente suele pensar. Hacen falta mucho tiempo, conocimientos y ganas. Que nos lo pregunten a nosotros...

No queremos desanimar a nadie, pero tampoco me gusta que la gente se cree falsas expectativas que no se puedan llevar luego a la práctica: que penséis que somos lo que no somos. **DRAGON** necesita de vosotros, pero dentro de un orden: esto no es una pelea de taberna (ver página 52), sino algo mucho más serio y con mucha responsabilidad. Lo sé por la parte que me toca. Os agradezco de antemano la atención prestada, pues sé que puedo confiar plenamente en vosotros.

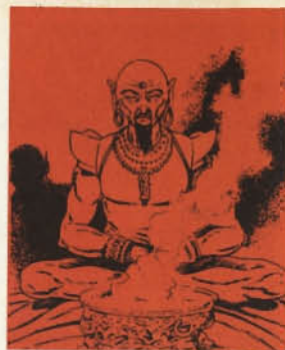
—El redactor jefe

Nota: Me han preguntado mucho acerca de los formatos informáticos con los que solemos trabajar. Nos vale cualquier cosa en IBM PC o Macintosh 3 1/2 (de momento, no disponemos de Commodore Amiga), pero nos gustaría que os atuviérais a los siguientes estándares:

TEXTO PC: Wordstar, Wordperfect, Microsoft Word para Windows, ASCII, PageMaker.
GRÁFICOS PC: LBM, PCX, GIF, TIF, BMP.

TEXTO MAC: Word, MacWrite, Wordperfect, Text.

EL ORÁCULO DE LOS DIOS



...Y van llegando a nuestra reacción, con cierta timidez al principio, cartas de jugadores que desean aclarar una duda, hacer una cuestión o dormir por la noche tranquilos con la ayuda de un sabio consejo. Veamos qué es lo que tenemos para este mes.

¿En qué consiste el nuevo universo de Dark Sun, del que tanto estáis hablando? ¿Podría explicar por encima de que va, antes de que salga la caja que habéis anunciado?

Dark Sun, o Sol Oscuro, es un nuevo universo de AD&D, segunda versión que viene a añadirse a los ya existentes, ampliando las posibilidades de juego. TSR ha apostado muy fuerte por él, y ha puesto a su mejor equipo creativo en marcha para darle forma. El mundo de Dark Sun se centra en el continente de Athas: el uso abusivo de la magia en pasadas batallas lo ha arrasado, convirtiéndolo en un país muy peculiar. En su mayor parte, Athas es desértico, y eso unido a su depauperado ecosistema, hace que vivan en él criaturas muy

extrañas, que poco o nada tienen que ver con lo que conocemos de otros mundos. Las peleas de gladiadores son el pasatiempo favorito de los habitantes de las ciudades, y hay arenas de lucha por todo el país. Sol Oscuro tiene un cierto aire de ciencia ficción, fatalista y postholocausto, que marca una diferencia clara con el resto de universos del AD&D. Si sigues leyendo esta revista (especial Dark Sun por otra parte), puede que descubras por ti mismo muchas más cosas acerca de él.

¿Cómo se han escogido las escuelas de magia? Explicadme, por favor, qué criterio se utilizó para designar las escuelas de magia, y sus oponentes. ¿Cuál es el motivo de esta guerra soterrada? ¿Por qué los ilusionistas tienen que contender

con una escuela rival adicional?

Generalmente, los conjuros se agrupan por escuelas según el tipo de efectos que producen y, por extensión, el tipo de poder utilizado para producirlos. La abjuración bloquea, dispersa o protege; la alteración produce cambios en su objetivo; la conjuración o la invocación trae materiales de otro sitio; el encantamiento garantiza a sus usuarios unas ciertas ventajas sobre su objetivo; la adivinación mayor revela información; la ilusión fuerza a percibir cosas que no son ciertas; la evocación crea materia o energía, y la necromancia da o quita la energía de la vida. En la Guía del Buen Mago habrá explicaciones detalladas acerca de cada escuela.

Dos escuelas de magia no son mutuamente hostiles debido a sus distintas naturalezas: la oposición surge de la manera en que se aprenden y se usan los hechizos. Los magos especializados emplean métodos de estudio y disciplina mental que refuerzan sus posibilidades para usar cierto tipo de magia, y debilitar las de los otros. Es por eso que los magos «generales» pueden usar a su voluntad magia de distintas escuelas, mientras que los especialistas no. Las rivalidades específicas entre escuelas se crearon de acuerdo con el sentido común y el equilibrio del juego. Por ejemplo, si

los invocadores pasan mucho tiempo aprendiendo cómo traer cosas de la nada, se descuidarán de aprender cómo invocar cosas y llevarlas de un sitio a otro. Los ilusionistas, que se pasan todo el tiempo intentando crear irrealidades creíbles, lo pasan muy mal utilizando magia que cree o canalice energías reales. Hay tres de esas escuelas: invocación/evocación, necromancia y abjuración.

Me gustaría saber por qué algunos monstruos y PNJ, como los dragones, tienen GACO negativo (-3, por ejemplo). ¿Es posible que un PJ tenga GACO negativo?

El GACO (Golpear Clase Armadura 0) se explica con todo detalle en el Manual del jugador. El GACO de un dragón funciona igual que cualquier otro, excepto que es tan bajo que garantiza que golpeará a personajes con clases de armadura de -4 o peores (un tiro en el que salga un uno siempre es un fallo en AD&D, segunda versión: consulta el Manual del jugador). El dragón recibe su GACO por su gran tamaño, fuerza y peligrosidad. Los PJ pueden lograr GACO negativo en virtud del nivel, las bonificaciones en el combate y las armas mágicas.

+3 EN CARISMA



Muchas y muy variadas han sido y serán las distintas convocatorias que clubs y otras entidades han preparado durante este primer mes de vida de DRAGON MAGAZINE. Si no, juzgad por vosotros mismos:

El pasado mes tuvieron lugar las **II Jornadas de Juegos de Rol, Estrategia y Simulación "ROL 93"**, en el marco del Centro Cívico de Otxarkoaga - Avda. Pau Casals S/N - 48004 Bilbao. La organización corrió a cargo de la **Otxarkoagako gazte taldea** (suponemos que se trata del área de cultura en euskera), y el evento contó con la colaboración de **Ludotecnia y Ediciones Zinco**. La persona de contacto para temas de rol en dicho centro cívico es Oscar Callejo, tel. (94) 412 03 87.

Tras el éxito de **Talazbragales '93**, las jornadas de juegos organizadas por los clubs de Las Rozas (**Vectra Games, Melkor, La Taberna del Poney Pisador, Alas de Dragón, Nameless, Los Cabañeros de la Posada Negra y Grebas**), las concejalías de cultura y juventud del ayuntamiento de Las Rozas, con la colaboración del **Círculo de Lhork**, se han animado a promover las **Primeras Jornadas de Fanzines y Literatura Fantástica, Ciencia Ficción, Terror y Fantasía**. Ahí es nada. **Fan Rozas 93**, tan prometedor sarao, tendrá lugar del 22 al 23 de Mayo, en el Centro Cultural del Ayuntamiento de Las Rozas. Las actividades previstas comprenden (empezad a babear):

Mesas redondas sobre el cine fantástico, fanzines, cómics y juegos de rol.

Proyección de películas.

Un "Túnel del Terror" montado por grupos de teatro.

Demostraciones de maquiillajes de horror y pintado de figuras de rol.

Partidas abiertas de rol.

Y un montón de stands con todo lo habido y por haber.

A priori, una interesantísima propuesta detrás de la que está Eugenio Fraile, "alma mater" del **Círculo de Lhork**. La redacción de DRAGON Magazine solo se atrevería a calificarla de "imprescindible".

FAN ROZAS 93

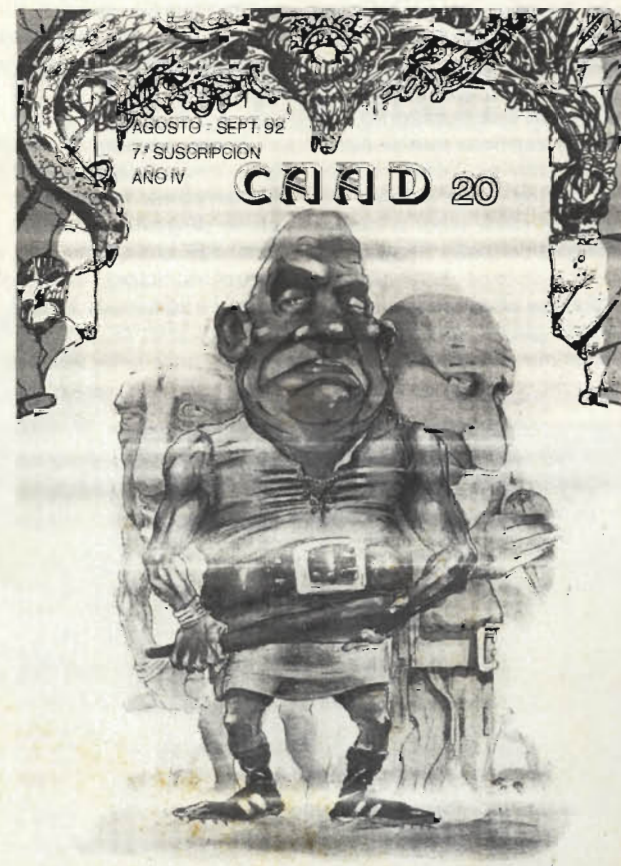


Parece ser que cuentan con una nutrida ludoteca, y justo al cerrar la edición (23-25 de Abril) se están celebrando las **II Jornadas de Juegos de Rol y Simulación** en el Centro Cívico Sant Ildefons de Cornellà (Barcelona). Organizan el **Grup Jove de Formació i Temps Lliure**, junto con la **Sociedad Tolkien Española**. Aparte de una importante presencia de rol puro y duro, y de actividades en torno a la vida y obra de J.R.R. Tolkien, una de las mayores novedades en dichas jornadas ha sido la presentación exclusiva de una serie de nuevos juegos totalmente autóctonos:

Gore Action (Rol), El Rey del Submundo (temático), **Los Tercios de Alfa-Centauro** (wargame) y **La Tierra Gris (Rol)**. Seguiremos informando...

Y antes de terminar, la redacción de DRAGON Magazine en pleno quisiera mandar un caluroso saludo a nuestros viejos amigos del club **Wizard & Warriors**, de Canovelles (Barcelona). Dicho club tiene su sede en el Centro Cívico de dicha localidad (C/Industria, 54, al lado del mercado). Guardamos aún un muy grato recuerdo de la cena medieval que organizaron para cerrar sus brillantes jornadas. Los que juguéis a rol en la zona de Granollers, ya sabéis dónde os recibirán con los brazos abiertos. Decid, por cierto, que vais de parte nuestra.

-Lo anterior viene a cuento porque esta mañana, encima de la mesa, nos hemos encontrado con el fanzine **CAAD - Publicación para aventureros**, que incluía, entre muchas otras cosas interesantísimas, un completo reportaje acerca de las jornadas de Canovelles. Dirigida por Juan J. Muñoz Falcó, esta publicación se centra en el mundo de las aventuras, tanto de ordenador como tablero o correo, como juego de rol. Su contenido es completo, comedido y bien fundamentado. Muy recomendable a nuestro juicio. Juan, si estás leyendo, saludos de parte de Laura Balestra: agradece vuestros cumplidos y dice que ya cuenta con vosotros. La dirección de contacto para los interesados es Club de Aventuras AD - Apartado de Correos 319 - 46080 Valencia.



PUBLICACION PARA AVENTUREROS

• COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION
• JUEGOS DE ROL
• TEBEO ANTIGUO
• GRAN STOCK
• SERV. CORREO

Ateneo
COMICS • ROL

COMPRA • VENTA
ABIERTO SOLO TARDES
C/. Portugal, 36
Tel.: 96-592-30-40
ALICANTE

¡NUEVA TIENDA EN EL CENTRO!

Super Guay C/. Barcelona 16. 36203 Vigo
Teléfono (986) 42 09 56

Juegos de Rol y Estrategia Nacionales y de Importación

Joc Int. Diseños Orbitales, AD&D, Ludotecnia, Figuras Mithril Marauder - Ral Partha - Cita del - Metal Magic - Grenadier Hearth Breaker

Palladium TSR - May Faer - White Wolf - Cdw - Ice - Chaosium - Avalon Hill



EL HERALDO DE LA CORTE



El heraldo ha estado recorriendo reinos mas o menos olvidados para recoger mensajes, avisos a navegantes, peticiones de auxilio y hasta ruegos y preguntas. Ved si no lo que tiene que contar...

El rol llega hasta la radio. Imparable, como siempre. Los que viváis en el área urbana de Barcelona tenéis una cita obligada todos los martes, de 12 a 1 de la noche, con Ona Sants, en el 92.0 de la FM. El programa lleva por título "Dados por la Muerte", y está realizado por José Rodríguez y Sergio Climent. En él analizan lo humano y lo divino acerca del Juego de Rol. Recomendado por vuestro dragón favorito. La pregunta capciosa que se hace la redacción es "¿Hay rol en otras radios?". La verdad es que nos gustaría saber si cunde el ejemplo de José y Sergio.

Muchos aficionados a las figuras de plomo conocerán sin duda el nombre de Juegos Sin

Fronteras. Pues bien, JSF quiere hacer saber a sus amigos y allegados que cambian su razón social por motivos de espacio vital. Su nuevo local, ya en marcha, está situado en la C/ Diputación, 67, tienda - 08015 Barcelona - Tel. (93) 425 01 01 - Fax (93) 425 07 46. En este nuevo local se alberga, sin lugar a dudas, la exposición de figuras pintadas mas grande de Europa.

El mes pasado, los usuarios de la irrepitible Casa del Mig de Barcelona tuvimos un pequeño disgusto, al recibir una carta que anunciaba que este centro municipal, dedicado al juego en todas sus facetas, cerraba sus puertas. Un duro golpe sin duda para los mas de

dos mil ludómanos que disfrutaban de sus servicios. Cuando se daba todo por perdido, otra carta del Ayuntamiento de Barcelona nos anunció que esta postura iba a ser reconsiderada: está en estudio un nuevo proyecto para la Casa del Mig, con vistas a utilizar su infraestructura de manera mas acorde con las necesidades del barrio. Las entidades y grupos que utilizaban dicho espacio como punto de encuentro pueden seguir haciéndolo durante esta temporada de "reflexión", si se demanda con antelación al teléfono (93) 432 03 12, de 4 a 7 de la tarde. Gracias a Crom, parece que a la Casa del Mig le queda aún cuerda para rato...

Los que estéis por la Ciudad Condal los días 6 al 9 de mayo, tenéis un compromiso ineludible con el Salón del Cómic, que tendrá como marco el antiguo Mercado del Born de Barcelona. Al igual que el año pasado, vuestros amigos de Ediciones Zinco estarán allí para dar marcha al respetable; visto el éxito del año pasado, en esta edición también dispondremos de un espacio para jugar partidas de AD&D e iniciarse en él, de la mano de un competente equipo de más-

ters. Dragón Magazine y su redacción harán acto de presencia también, para hablar con la gente, disipar dudas, firmar autógrafos y cualquier cosa que queráis de ellos. No nos faltéis.

-El club **A Sak** de Sant Cugat del Vallés se complace en anunciaros (e invitaros, por supuesto) a las V Jornadas del Juego de Rol, Estrategia y Simulación, que se celebrarán en la Casa de Cultura de Sant Cugat del Vallés, entre los días 23 y 29 de Junio. Esta información es provisional. Cualquier cambio que pudiera ocurrirnos lo daríamos a conocer lo antes posible. Os esperamos.

-**Muertos Con Vida** tiene a gala ser el primer club que, raudo y veloz, se ha puesto en contacto con DRAGON Magazine para lo que sea necesario. Son de Santa Coloma, y juegan a todo lo habido y por haber: están interesados en cambiar toda clase de historias caseras, figuras y campañas. La dirección de contacto es: Tomás Sánchez Mancha, C/ Pompeu Fabra nº 41, 3º 1º - Santa Coloma de Gramanet (Barna). Tel: (93) 386 96 34

EL ZOCO DE LANKHMAR



Compro, cambio, vendo. Busco, ofrezco, necesito. Todo tiene cabida en esta sección, algo más que desinteresada, de **DRAGON MAGAZINE**. Envíad vuestras ofertas y peticiones, lo más claras posibles, a:

DRAGON MAGAZINE - El Zoco de Lankhmar
Ediciones Zinco Avda. de Roma, 157, 9.º
08011 Barcelona (España)

-Vendo los módulos B-2, B-3, B-4 de D&D en español, el módulo X-1 de D&D en inglés y el accesorio oficial. Hojas de Datos del Personaje de AD&D. Todo por 5.000 Ptas. Interesados llamar al 692 89 96 de Barcelona.

-Sigo buscando módulos

de creación propia para los juegos marginales *Star System* y *Privado*, con vista a una reestructuración seria de ambos. Cambio por los míos o compro a precio módico. Interesados dirigirse al teléfono (93) 453 04 85. Preguntar por Paco.

-Necesito vender los manuales del Máster y del Jugador del AD&D Segunda Edición. Todo al precio de 5.800 pesetas. Urge venta. Joaquín, teléfono (91) 618 31 01. Llamar tardes. Madrid.

-Busco alguien que me cambie una copia del juego de rol Alien, por una copia del Killer: la copia del Killer es del original. Para contactar conmigo, escribid a Carles Collado, C/ Campo Florido, 38, 08027 Barcelona. Prometo contestar aunque ya tenga lo que busco.

-Se buscan vivos, muertos o a cachitos aventuras de rol, extensiones de juego, artículos varios y otros documentos que reúnan la calidad mínima

necesaria como para aspirar a aparecer en Dragón Magazine. Se exige originalidad y calidad: se ofrecen inmejorables condiciones de publicación y promoción. Interesados, enviar fotocopias (no originales) o diskettes PC/Macintosh a **DRAGON MAGAZINE**; Ediciones Zinco; Avda. de Roma, 157, 9.º; 08011 Barcelona (España).

-Maquetista profesional con equipo Macintosh/PC se ofrece para compaginar fanzines, revistas, proyectos de juego o cualquier otra cosa que necesites con «cara y ojos». Precios económicos. Marta (93) 334 80 61.

TU NUEVA TIENDA DE JUEGOS EN MADRID



Príncipe de Vergara 82
28006 MADRID

Todo en Rol, Estrategia, Tematicos, Figuras, etc.

ESTEM A RECTOR UBACH, 9 TEL. 200 71 57 08021
BARCELONA
Parada MUNTANER dels FERROCARRILS CATALANS
Autobus 58 i 64 d'ARIBAU-VIA AUGUSTA

MANIA

JOCOS DE TAULA
D'ORDINADOR
DE ROL
WARGAMES (NOUS I DE SEGONA MÀ)
LLIBRES DE VIATGE
MINIATURES I CÒMICS.

VIA AUGUSTA
RECTOR UBACH
MUNTANER
TAVERN
CALAF
MADRASO
ARIBAU

El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Rol Partha, D.C./TSR, comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora
c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

La Canción de los Pantanos

La corta y rastrera vida de Wendall el Troll

Por J. Bradley Schell
Ilustraciones de Terry Dykstra

Lector de por vida y amante de la fantasía, Brad ha empezado hace poco a escribir. Le gustaría recibir comentarios acerca de «La canción de los pantanos» de jugadores y DM. Si queréis escribirle, le encontraréis en el 18 de Chesnut Street, Salem, Massachussets 01970

(Estados Unidos).

«La canción de los pantanos» es una aventura de AD&D para 4 a 8 jugadores de niveles 1-3 (más o menos unos 12 niveles). Es ideal para un grupo de PJ de alineación legal, que pongan más énfasis

en las recompensas espirituales que en amasar un gran tesoro. Además, esta aventura requiere que los PJ cooperen y sean diplomáticos entre ellos y con los PNJ. Hay varios encuentros que pueden destruir al grupo completo si los PJ no saben obrar con cuidado y reflexión.

Debido a estos encuentros peligrosos, se recomienda al DM utilizar la regla opcional de «Flotar a las puertas de la muerte» comentada en la Guía del Dungeon Master.

Antecedentes de la aventura

El Reposo de Sarruh es una bonita posada al borde de un transitado camino que lleva a Newsporth, un pueblo pesquero. El camino está flanqueado por una gran muralla de piedra que corre a lo largo del lago Winnosett, y que está separada del lago por un estrecho lodazal conocida como el Pantano del Malo. Los lugareños creen que el pantano está encantado.

Este pantano ha hecho prosperar a la taberna. Teniendo que elegir entre pasar la noche al raso, junto al pantano o en una cálida habitación, muchos viajeros optan por la posada. Golten Sarruh ha estado al frente de la taberna durante veinte años, y ha hecho un buen dinero.

La hija de Golten, Martinique, acaba de convertirse en toda una mujer. Es muy hermosa, y muchos de los viajeros se han pasado la noche rondando su ventana. Golten ha tenido mucho cuidado de proteger a Martinique de estos líos casuales; él espera poder darle a su hija algo más que la vida de una vulgar tabernera.

Cuando llegó el momento de que Martinique se casara, Golten buscó entre la nobleza local algún yerno apropiado. Cuando descubrió que Faranth, el hijo de un caballero local de rancio abolengo, estaba soltero, Golten fue a hablar con su padre, sir Abernd. Sir Abernd tiene mucha vida social y es un adicto al juego, y siempre anda necesitado de dinero. Cuando oyó hablar de la generosa dote y vio a la hermosa Martinique, sir Abernd pensó que la unión entre ambas familias era una excelente idea.

Con el matrimonio ya consumado en la mente de los padres, Faranth y Martinique empezaron el difícil proceso del cortejo. Faranth piensa que Martinique es guapa y agradable, pero su corazón no está por la labor. Faranth no está interesado en casarse; corteja a Martinique por deseo de su padre. Faranth quiere convertirse en un famoso caballero, de esos que serían unos maravillosos asesinos de dragones si alguien le da la oportunidad de su vida. El matrimonio no entra dentro de su imagen del buen aventurero, pero si tiene que casarse, Martinique es una buena candidata. Faranth ha pedido ya la mano de Martinique.

La propuesta de Faranth recibe de Martinique una fría respuesta. No le rechazó a las claras, pero tampoco saltaba de alegría. Martinique piensa que Faranth es algo atractivo y bien criado, pero sus temas de conversación suelen aburrirla. El habla y habla de los torneos entre los caballeros de la localidad. Martinique no está muy interesada en los torneos que digamos, pero se imagina que podrá aceptar la idiosincrasia de Faranth, y que éste será un buen marido y padre de sus hijos. Pero preferiría un marido romántico que se dedicara a ella por completo; Faranth, por lo menos, es una aceptable segunda opción.

Martinique ha abandonado toda esperanza de romance y había aceptado

la propuesta de Faranth cuando empezó a oír las canciones. Cuando la melosas notas salieron del pantano una tarde, el corazón de Martinique se perdió. En un instante, su amor fue robado por los dulces tonos que llegaban a la taberna como caricias de seda para sus oídos. Martinique supo en el fondo de su corazón que nunca amaría a nadie que no fuera el autor de aquella música.

Consumida por su pasión, Martinique se escapó de la posada antes de que nadie pudiera detenerla. Atisbó en dirección al pantano en busca del cantor. A la luz de la luna llena, lo buscó sin suerte, pero su pasión era tan loca como para hacerla aventurarse en el lodazal esa noche. Cuando su padre logró alcanzarla, ella regresó obediente, pero murmurando mientras volvían a casa: «Nunca amaré a nadie más.»

Su padre estaba contrariado, y se pasó la noche en vela vigilando a su hija. Se preocupó mucho cuando Martinique anunció su decisión de buscar al canoro desconocido a la mañana siguiente. Envío a Devish, el mozo, con ella, para asegurarse de que no se perdía en el pantano, y se sintió aliviado cuando les vio volver con las manos vacías. Pero los dolores de cabeza continuaron cuando, a la noche siguiente, volvió a oírse la canción y Golten escuchó los suspiros de su hija.

Teméndose que algún espíritu del pantano hubiera hechizado a su hija, Golten la vigiló de cerca los días siguientes. Aparte de unas pocas noches en vela, la chica volvió a su vida normal. Pasada una semana, Golten se tranquilizó: su hija ya no hablaba del tema, y el regreso de Faranth le sonaba ya a campanas de boda.

Por eso le sorprendió mucho ver a su hija al día siguiente cubierta de barro y musgo, regresando de las charcas. Había ido subrepticamente al pantano, y había caído en uno de los muchos pozos de barro que allí había. Por fortuna, pudo agarrarse a unos matojos y salir de allí.

El aparente retorno de Martinique a la normalidad había sido un engaño para con su padre. Golten y muchos de los parroquianos estuvieron de acuerdo en que aquellas canciones eran otro de los muchos peligros de aquellos barrizales. Si no fuera por el efecto que tenía en su

hija, Sarruh se hubiera alegrado del misterioso fenómeno, que le hacía colgar el cartel de «completo» en la posada.

Golten, ansioso y preocupado, regañó a su hija. Tras varios minutos de llanto, le dijo que se aseara, que volviera a su habitación, y que no se moviera de allí hasta que llegara Faranth, y que ese mismo día se casarían. Martinique gritó que no amaba a Faranth, que nunca se casaría con él y que aquello era una crueldad por parte de su padre. Se encontró encerrada en su habitación, en el segundo piso, con sólo una ventana que daba al pantano donde se escondía su amado trovador.

Información para el DM

El querido cantante de Martinique es un troll inadaptado llamado Wendall, que acaba de venir a vivir al pantano. Expulsado de su hogar ancestral en el sur por su comportamiento indigno de un troll, ha viajado hacia el norte, hasta encontrar un rincón desolado y lejos de los demás de su especie. El Pantano del Malo le viene de perlas; ningún troll vive allí, es húmedo y fangoso y tiene una bonita cueva para vivir. Desde que se mudó allí, se ha pasado los días durmiendo, y las noches merodeando por el pantano, cantando para sí mismo de puro contento. Wendall canta desde el anochecer hasta el alba, cuando se va a dormir. Para ver más detalles sobre Wendall, consultar la sección 5.

Algunos ghoules y zombies infestan también el Pantano del Malo. Son el legado al lugar de Malo, un nigromante peor que una purga, que una vez tuvo una casita de verano aquí. La vida de Malo fue muy corta, después que unos aventureros le pillaran con las manos en el conjuro en su residencia habitual. Su muerte dejó a los ghoules libres a su placer, mientras los zombies vigilan los restos de su chalet. Para más información, ver El Pantano del Malo.

Golten pretende tener a su hija encerrada hasta que llegue Faranth, para forzarla a que acepte la propuesta del joven caballero. Golten no quiere herir los sentimientos de Martinique, pero cree que es lo mejor para ella. Como que Martinique es huérfana de madre (murió al darla a luz), Golten toma las decisiones en la familia Sarruh. A no ser que alguien interfiera, la palabra de Golten



NEWSPORTH Y ALREDEDORES



es ley y Martinique se verá obligada a acatar los deseos de su padre, aunque siempre se arrepentirá de no seguir los dictados de su corazón.

Información para los jugadores

La aventura comienza cuando los PJ están en el camino. Llegar al Reposo de Sarruh tras una larga jornada puede ser un alivio, y la posibilidad de acampar al raso no parece muy halagüeña. Mientras los PJ se aproximan a la taberna, lee lo siguiente a los jugadores:

Si el grupo rechaza la pregunta, Martinique suspirará y dirá «En fin, el amor verdadero es una bestia en peligro de extinción». Mirando hacia abajo de nuevo, continuará «Si encontráis a alguien que crea en el amor verdadero, enviádmelo, os lo ruego. Tengo seria necesidad de ayuda».

Ha sido un largo día. Habéis seguido el camino durante horas a través de bosques y colinas, sin ningún lugar hospitalario que os acoja. El último rastro de vida que visteis quedó atrás hace muchas millas, y el camino discurre ahora a lo largo de un gran lago,

separado de él por una estrecha marisma. Sólo un muro de piedra evita que el barro reclame la ruta que holláis. Mirar el pantano produce una opresiva sensación de que alguien os vigila, que os acecha.

Por ello, sentís un enorme alivio cuando, a la luz del crepúsculo, veis el cartel de la posada El Reposo de Sarruh, lejos del lodazal. Tras un rato de marcha, encontráis la posada. Dos edificios anexos—uno de piedra, y un establo de madera—acompañan a la construcción principal.

Cuando os acercáis a la puerta delantera, oís un ruido fuerte que viene de una ventana del segundo piso. Miráis justo a tiempo para ver a una mujer joven que abre las contraventanas y mira anhelante hacia el pantano.

Viéndolos con el rabillo del ojo, mira hacia abajo y se le escapa un «¡Oh!». Entonces sus ojos se estrechan y os hace un gesto como para que os acerquéis. Se inclina con peligro sobre el alféizar para hablaros en voz baja.

«¿Sois por ventura grey noble y de honor, y creéis que el amor siempre triunfará?», pregunta.

Con esta afirmación, cierra la ventana, ignorando al grupo. A partir de este punto, Martinique no dirá nada más aunque los PJ la vean de nuevo asomada a la ventana. Los PJ deben buscar a otra doncella a quien favorecer. Pero si ofrecen su ayuda, lee lo que sigue:

Martinique acaba de escribir su carta en el instante que llegan los PJ. Les elige para hacerla llegar a su destino porque parecen viajeros de paso. Sabe que los lugareños (granjeros y leñadores) acatarán antes los deseos de su padre que los suyos.

Estáis de acuerdo en que todos sois nobles y personas de honor, defensores del amor verdadero. Al oír esto, la joven sonríe y dice: «Mi nombre es Martinique, y preciso de vuestra ayuda en una cuita de amor. Estoy prisionera en mi habitación, porque mi padre no desea que salga al encuentro de mi amor verdadero. Quiere que me case con el aburrido hijo de un noble, pero yo sólo puedo amar al trovador del pantano». Se lleva un dedo a sus delicados labios y dice: «Escuchad, ahora empieza».

Prestando atención, oís una melodiosa canción que no se parece a nada que hayáis escuchado antes. Se hace más lenta, pero no podéis entender la letra. A pesar de ello, se puede comprobar que el tono del cantante es alegre. La moza os ve escuchando, y sonreís entre vosotros.

La mujer se gira hacia vosotros con una sonrisa soñadora en su rostro perfecto. «¿Acaso no estamos hechos el uno para el otro? Le amo con locura, pero no puedo encontrarle. ¿Buscaréis por mí en la marisma hasta que encontréis a mi trovador y le digáis lo mucho que le quiero?»

Detrás de la zagala oís un fuerte golpe. Una voz de hombre, grave y fuerte, grita. Debe estar detrás de una puerta, pues el sonido es tan confuso que no entendéis lo que dice. La chica se vuelve para la habitación y dice: «Un momento, padre, un momento. Me estoy vistiendo.»

A toda prisa se quita una cinta azul del pelo y, girándose con modestia, extrae algo de su corpiño. Entonces os arroja un pergamino atado con la cinta del pelo. «Debo darme prisa. Por favor,

os lo suplico, llevad esto al trovador y decidle que le amo. ¡Nunca me casaré con otro, lo juro!»

Con estas palabras, cierra la ventana. La oís decir «¡Ya voy, padre!». Entre tanto, la hermosa canción sigue oyéndose en el pantano.

Nada obliga a los PJ a entregar la nota al misterioso cantante que no sea su sentido de la caballerosidad. Martinique no tiene dinero y no puede darle al grupo nada que no sea su agradecimiento. Esta es la única recompensa que pueden esperar.

La carta no está sellada, sólo atada con la cinta. Sólo la educación impedirá que los PJ la lean. La carta dice así:

La carta está escrita con tinta negra sobre papel blanco. Al parecer, ha sido escrita con gran cuidado: cada «i» está coronada por un pequeño corazón.

Al trovador que ha conquistado mi corazón:

Sólo soy una mujer solitaria, pero tu canción me ha llegado al fondo del corazón. Aunque estoy prometida a otro, estoy prisionera para siempre de tu voz y sólo deseo recrearme en su belleza. ¿Vendrás a mi lado, para que podamos pasar juntos el resto de nuestros días, unidos por un amor inmortal? Estoy en la posada de Sarruh. Espero ansiosa tu llegada.

Tuya hasta la muerte
Martinique

MARTINIQUE: AL CB, CA 10, MV 12, humano de nivel 0, PG 3, GACO 20, AT 1, daño por arma. F 11, D 14 C 10 I 13 S 8, Ca 17, ML 11, cuchillo.

Martinique es una rubia guapísima de 17 años, con ojos azules. Sabe lo hermosa que es, y se mueve con una gracia que «no se pué aguantá». Ha crecido trabajando en la taberna, y todos los viajeros que han pasado por el Reposo de Sarruh la conocen. Martinique ha desarrollado una vena romántica escuchando los relatos de la gente de paso por su casa. Esta fijación es la responsable de todo este lío.

No conoce los alrededores muy bien, porque su padre siempre la ha mantenido ocupada y no ha tenido mucho tiempo para explorar. Además,

Martinique no tiene demasiadas intenciones de volver a la ciénaga.

El Reposo de Sarruh

La posada El Reposo de Sarruh está asentada en una colina que domina el Pantano del Malo. Un viejo cartel al lado del camino avisa de su existencia y ha ofrecido su modesto confort a muchos viajeros. Un camino lleva colina arriba hasta la reja de la posada, donde dos edificios aguardan al cansado peregrino: un establo de madera para sus monturas y un gran edificio de piedra.

La posada fue construida en dos secciones. El ala sur con forma de L es el edificio original que Golten construyó hace veinte años. De una sola planta, sirve de cocina, taberna, almacén y alojamiento para los sirvientes.

Golten añadió el ala norte, de dos pisos hace siete años. Está hecha de la misma piedra que la parte antigua y contiene habitaciones para los huéspedes, al igual que cuartos privados para Golten, su hija, y Devish, el mozo. El piso de abajo no tiene ventanas y es oscuro, pero algunas ventanas, que están cerradas, hacen al segundo piso alegre y luminoso.

Si los PJ deciden quedarse en la taberna mientras buscan en el pantano al misterioso cantor, se les aplicará el siguiente cuadro de tarifas:

Alojamiento

Habitación común: 5 mc

Habitación individual: 1 mp

Establo, cualquier montura: 5mc

Comida y bebida

Dos comidas diarias

(de lo que haya en el puchero) 1 mc

Comida especial

(buey con pan fresco, etcétera) de 5 mc a 1 mp

Cerveza, 1 tanque 2 mc

Vino, de la casa, 1 copa 2 mc

Vino, exótico, 1 copa 3 mc

Primer piso

El primer piso de la taberna está dividido en dos secciones. La del norte tiene 2,30 de altura y no está tan descuidada como el ala sur, mucho menos agradable. Los materiales tienen aún aire de nuevos. La sección del sur es mucho menos aséptica. El suelo está manchado por los muchos pies que lo ha

recorrido, las paredes son oscuras y tiznadas de hollín y humo, y el techo está a más de 3 metros.

El bar es el lugar más movido de la posada. Devish, mozo y portero del Reposo de Sarruh, siempre está allí, al igual que Sarruh. Mantienen el lugar limpio y ordenado, sirven bebidas y ayudan a meter en la cama a los clientes que han bebido en exceso. Al caer la tarde, hay una gran afluencia de viajeros que cenar y descansan aquí. Las características de dichos viajeros se dejan al arbitrio del DM. Los PJ pueden escuchar interesantes rumores en la taberna (ver recuadro).

DEVISH, mozo. AL LN, CA 8, MV 12, G3, pg 17, GACO 18, AT 1, daño por arma. ML 12, PE 65. Armadura de cuero, porra (especializado, +1 al golpe, +2 al daño, 3/2 ataques). 2 m altura.

Devish es un ex alcohólico de 41 años. Una vez fue un joven duro, y trabajó como ejecutor de un gremio de ladrones. Era feliz y estaba bien pagado como ladrón, y su habilidad con la porra le servía para ganarse unos tragos. Esos mismos tragos minaron su salud y mermaron su fuerza. En poco tiempo, su adicción al alcohol resultó tan dramática que el gremio le echó, y le envió un par de asesinos para que no revelara nada de lo que sabía.

Por suerte para Devish, un mago que pasaba vino en su ayuda cuando los asesinos atacaron. Devish huyó de la ciudad y acabó, medio desangrado, en la puerta del Reposo de Sarruh. Golten le acogió, le dio cobijo hasta que se curaron sus heridas y le ayudó a superar su adicción. En agradecimiento, Devish se convirtió en el mozo y vigilante de la taberna.

¡RUMORES EN EL REPOSO DE SARRUH

Los PJ oyen 1-3 rumores durante la tarde que pasan en el bar de Sarruh. Tira 1D8 para saber que rumores escuchan:

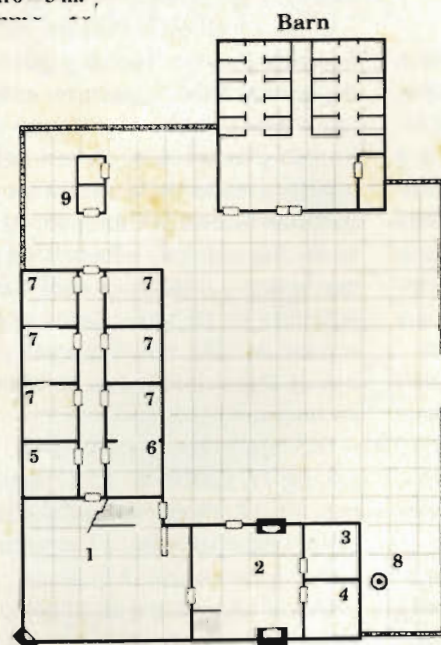
1. El Pantano del Malo está encantado. (Verdadero)

2. Malo, de quien recibe el nombre el pantano, es un malvado nigromante que vive aún en el corazón de la ciénaga. (Falso.)

3. El cantante es un espíritu malvado que intenta atraer a la muerte a los viajeros incautos. (Falso.)

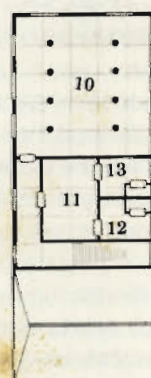
EL REPOSO DE SARRUH

1: Cuadro = 3 m.



- 1: Taberna
- 2: Cocina
- 3: Almacén
- 4: Habitaciones de las sirvientas
- 5: Habitación de Devish
- 6: Ropero
- 7: Habitaciones privadas
- 8: Pozo
- 9: Comuna
- 10: Habitación común
- 11: Sala de Sarruh
- 12: Dormitorio de Golten
- 13: Dormitorio de Martinique

PRIMER PISO



SEGUNDO PISO

SOTANO



4. La gente que merodea por la noche cerca del pantano desaparece. (Parcialmente cierto: los ghouls los pillan.)

5. Una misteriosa figura ha sido vista flotando sobre el pantano últimamente. (Verdadero en parte: se trata de Wendall en su bote.)

6. Golten mantiene encerrada a su hija porque sufre una horrible enfermedad que la ha desfigurado. (Falso: este rumor lo cuchicheará alguien lejos del personal de la taberna.)

7. La canción misteriosa es un truco de Golten para atraer más clientela. (Idem anterior.)

8. Malo vivió en el pantano, y dejó horribles criaturas para vigilar su casa. (Verdadero.)

Devish es también responsable de la distribución y recolección de las llaves de las habitaciones, que guarda debajo de la barra, junto a su porra con clavos de hierro. Devish no lleva dinero encima: sus ahorros de toda la vida (102 mp) están escondidos en su habitación.

GOLTEN SARRUH: AL NB, CA 10, MV 12, humano de nivel 0. PG 4, GACO 20, AT 1, daño por arma. ML 11, daga, altura 1,80.

El dueño y fundador de la posada es rechoncho, con una espesa barba y largo pelo negro veteado de gris. Es educado y amable, aunque sabe lo que cuesta ganar una moneda de oro. Ama a su hija y es ultraprotector con ella. Espera y reza porque se case con Faranth, y no acabe como la mujer de

un leñador o de un pescador. La dote de 5.000 mp que ofrece espera que le ayude a hacer su sueño realidad. En algún lugar de la casa, Golten ha enterrado un gran cofre de madera con todos sus ahorros, un total de 5.234 mp.

Golten actúa como el anfitrión perfecto. Hace todo lo posible para asegurarse de que los clientes están a gusto y hacer agradable su estancia. Sin embargo, es una persona que no admite intrusiones en su vida privada. Si los PJ intentan hablar con Golten para que deje a Martinique salir de su habitación o convencerlo de que no la case con Faranth, sus modales se tornarán fríos. Si insisten, les informará abruptamente de que los asuntos de su hija no son de su incumbencia y que «se sentirá muy feliz si recogen sus cosas, pagan la cuenta y no vuelven más a este honesto establecimiento, donde nunca más serán bienvenidos».

Si este anuncio se hace en la taberna, los parroquianos se callarán y mirarán a los PJ. Si los aventureros no quieren marcharse, la mitad de los habituales se unirán a Devish para echarlos. A no ser que se marchen enseguida, los PC se verán envueltos en una pelea de taberna. Cuando todo se acabe, los PJ se perderán en la noche.

No será normal que los PJ lleguen a este punto. Si es así, lo más fácil y rápido es suponer que los personajes han sido noqueados y arrojados fuera de la taberna. Cualquier otra cosa se deja a discreción del DM.

Otros habitantes de la posada son Wilisa, Dagmar y Greta, las tres doncellas y cocineras. Wilisa es la jefa de cocina, y es la que más tiempo lleva allí. Planea ganarse el corazón de Golten para convertirse en señora de la posada, pero Golten no le hace caso. Ella cree que lo logrará algún día, por lo que sigue intentándolo. Dagmar es la más guapa, y la que más atenciones recibe por parte de los clientes. Greta es la más ordinaria. Sólo se limita a hacer su trabajo, y nadie se da cuenta nunca de que está ahí.

Los ahorros combinados de las tres doncellas son de 35 mp. Lo tienen escondido en su cuarto, detrás de la cocina. El dinero es la combinación de salario y propinas.

WILISA, DAGMAR y GRETA: AL NB,

CA 10, MV 12, Humanos de nivel 0. PG 2 cada una. GACO 20, AT 0, Daño ninguno. ML 10.

Segundo piso

El techo en esta parte de la taberna está a 2,5 m de altura. Todas las ventanas tienen un m cuadrado. La habitación común, y los cuartos privados de Golten y Martinique están también en este piso.

El cuarto común es muy simple en apariencia y mobiliario. Gruesas vigas de madera sujetan el techo, y las ventanas dan a la parte delantera. Hay algunos jergones que se alquilan a los viajeros pobres o frugales que pernoctan en la posada.

La habitación de Golten y Martinique está ricamente amueblada con madera, gruesas cortinas y alfombras. Sarruh la usa también como salón cuando recibe visitas importantes. El dormitorio de Golten está poco decorado, y sólo contiene un armario para la ropa, una mesita y una gran cama con dosel. Martinique tiene su habitación más decorada que la de su padre. Tapices y cuadros cubren las paredes, mientras que una mesita, una cama, un armario y un escritorio ocupan el resto del espacio. Debido a su situación, la habitación no está tan limpia como suele ser normal. En su furia y frustración, Martinique ha tirado ropa y objetos por todas partes, por lo que es difícil ver qué es lo que hay en el cuarto.

En su armario, Martinique guarda diversos vestidos, faldas, camisones y una gran colección de muñecas. Las muñecas de madera también le sirven de joyero, pues llevan puesta su colección de broches, pulseras y anillos. Aunque parece impresionante, todo es bisutería, y en conjunto no vale más de 25 mp. Martinique no tiene nada más de valor.

A no ser que los PJ quieran arriesgarse a probar la porra de Devish, la única manera segura de entrar en la habitación es a través de la ventana. Martinique no saldrá por la ventana a no ser que confíe en el método utilizado para llegar al suelo. Cualquier ruido fuerte durante la noche alertará a Golten, que duerme en la puerta de al lado, y enviará a Devish a investigar.

El establo

Hay dos entradas al establo: una gran puerta corredera para los animales, y otra más pequeña para el uso normal. El primer piso contiene arcos de caballería y dos pequeños cuartos que sirven como almacén y vivienda para los palafreneros, Vackin y Adnew. Algunos perros y gatos, ninguno de ellos capaz de nada que no sea cazar gatos o ratones, viven también en el establo.

El segundo piso se usará para guardar heno y grano. Con ellos se alimenta a las monturas de los clientes, aunque el grano también ha dado de comer a los huéspedes en tiempos de necesidad.

Vackin y Adnew son jóvenes; trabajan de caballerizos porque no hay nada mejor. Su lealtad a Golten y a la posada no es especialmente fuerte: no darán su vida por él, desde luego. Son competentes, y todo animal dejado a su cargo estará bien cuidado.

VACKIN Y ADNEW AL NB, CA 10, MV 12, humanos de nivel 0. PG 4, GACO 20, At 1, daño por arma. ML 10. Cuchillo.

El Pantano del Malo

EL Pantano del Malo es una ciénaga compuesta de pozos de barro, charcos de agua pestilente, y algunos árboles secos y pedruscos. El pantano y el lago fueron creados por el retroceso de un glaciar hace miles de años.

El Pantano del Malo recibe su nombre de Malo, un nigromante más terrible que un dolor de muelas. El mago tenía un chalet en uno de los peñascos que domina el lago. Como que sus experimentos eran algo asquerosos, y porque su moral era mucho más baja que el nivel de sus experimentos, los lugareños le dejaron la ciénaga, dándole su nombre para avisar a otros de su presencia.

Por suerte, las actividades de Malo atrajeron la atención de un grupo de desfacedores de entuertos quienes, tras una emocionante batalla sobre el techo del chalet (el único sitio donde no había barro), enviaron a Malo al paro y al desencanto eterno. Aunque los héroes arrasaron la casita, parte del mal que la habitaba continúa presente personificado en los no-muertos que la rondan.

Los zombies que Malo creó para guardar el peñasco siguen trabajando en las ruinas, y los muertos vivos

más poderosos se libraron del influjo del hechicero y van a la suya. Sólo un pequeño grupo de ghoules vive en el pantano, predando sobre los ocasionales viajeros del camino y cazando y devorando los roedores que viven en la ciénaga.

Hay muchas corrientes de agua que recorren el pantano, y que van a desembocar al lago. Miden metro escaso de ancho, y tienen algo más de un metro de profundidad. Están llenas de algas y porquería, y fluyen muy lentamente.

El suelo de la ciénaga es una mezcla de pedruscos y de tierra muy rica. Muchas plantas crecen aquí, e incluso hay bastante árboles. Debido a que las colinas están formadas de peñascos, contienen muchos pozos, agujeros y cuevas.

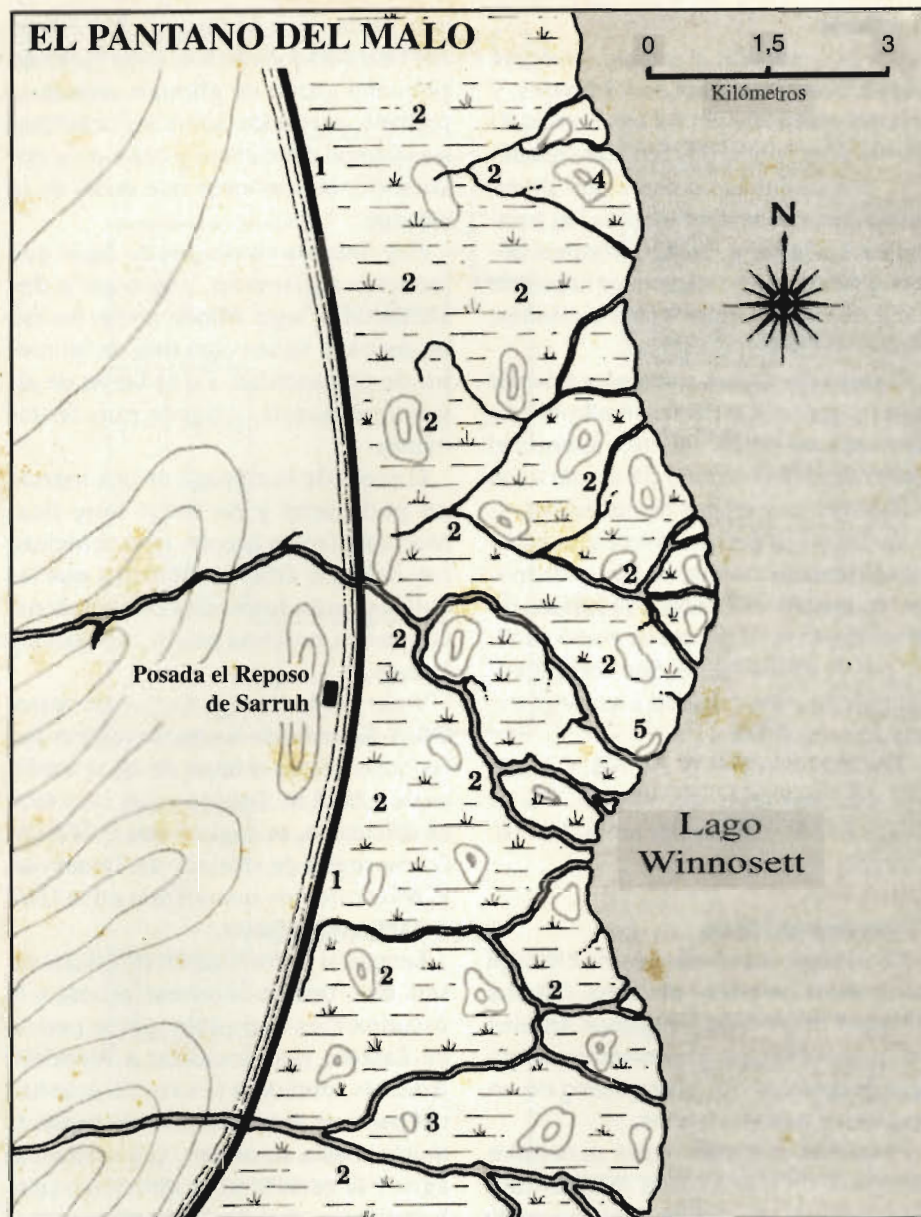
Viajar por la ciénaga es cuanto menos difícil. Además de los pozos ocultos por las hojas secas, el nivel de agua medio es de 1,60-2 m. Debido a que el terreno es dificultoso, se sugiere que el DM utilice las reglas de «Efectos del Terreno en el Movimiento» que vienen en la Guía del Dungeon Master.

Encontrar a Wendall en el lodazal no será fácil. Debido al terreno acuoso y la oscuridad, es imposible usar la pericia en Rastreo para localizar a Wendall. Además, debido a la extraña acústica del pantano, los PJ no pueden seguir la música hasta su origen. Las colinas, el agua y la oscuridad se combinan para hacer la canción de Wendall ilocalizable. Suena igual a 100 metros que a un kilómetro. Lo más probable es que los PJ le encuentren cuando esté en su escondite, no cantando.

1. El muro de contención. Este muro, de 2,30 m de alto, está hecho de trozos de granito y piedra vieja. No sólo sirve para mantener limpio el camino, sino que ayuda a definir los límites del Pantano del Malo. Todos los que saltan el muro para alcanzar la ciénaga descubrirán que la profundidad del barro es de 2 metros detrás suyo, aunque más adelante decrece.

2. Pozos de barro. Estos peligrosos agujeros son trampas mortales para los despistados. Cada agujero tiene 1,80 de diámetro y 8-10 metros de profundi-

EL PANTANO DEL MALO



dad. Están bien cubiertos de vegetación muerta, y son muy difíciles de detectar. Si un PJ se mueve sin tantear el terreno que le rodea, la posibilidad de descubrir uno de estos pozos es de 1 entre 8. Si los PJ van a la mitad de su tasa de movimiento (lo que, combinado con el modificador opcional de terreno, hace que el movimiento sea de una cuarta parte del normal) y tantea el terreno hacia delante con un palo o bastón, las probabilidades son de 5 entre 8. Por supuesto, si se utiliza una barquita o esquife para viajar por la ciénaga, se elimina el peligro de los pozos.

Si un PJ cae en uno de ellos, queda enterrado en el barro por encima de su cabeza. Si el PJ va cargado de forma moderada o excesiva, tendrá que dejar

parte de su equipo para subir a la superficie. A no ser que lleve armadura de placas, podrá quitarse la armadura en un turno (Libro del Jugador) y el resto del equipo en otro. Si lleva armadura completa, se necesitan 1D4+1 turnos para librarse de ella. Un personaje que caiga en un pozo queda sorprendido, y no le da tiempo a tomar una buena bocanada de aire. Puede mantener la respiración un número de asaltos igual a la sexta parte de su Constitución, con un mínimo de un asalto.

Un PJ sin carga puede nadar hacia arriba a razón de 1,5 metros por asalto. Por cada categoría de carga superior a «sin carga», esta tasa se reduce en medio metro. Un personaje con carga moderada se va hacia el fondo sin remedio. Si

los PJ van atados por una cuerda, se le puede sacar con facilidad.

3. La guarida de los ghoules.

Este peñasco, cubierto por algas y árboles podridos, está lleno de pequeñas cuevas y fisuras, de una media de 2 m de diámetro, y de 15 a 26 cm de profundidad. Tras una breve inspección, encontráis un sauce llorón con un agujero de más de 3 m de ancho oculto bajo las ramas que cuelgan. Un fuerte olor sale de este agujero, evocando visiones de antiguos osarios. Huesos de pequeños animales, rotos y mordidos, llenan los bordes del agujero, como si hubieran sido lanzados allí por una manada de predadores.

Dentro de este agujero hay una caverna de 9x5x2 m, que es el hogar de un grupo de ghoules.

GHOULES (6) INT Baja, AL CM, CA 6, MV 9, DG 2, PG 10, 9 (x2), 8, 6, 5. GACO 19. AT 3, Daño 1-3/1-3/1-6. AE paralización. DE especial. Tam. M, ML 12, PE 175

Estas horribles criaturas son el resultado de un experimento de Malo. Estaba tan contento con los resultados, que planeaba crear todo un ejército con estos no-muertos, pero murió antes de poder ponerlo en práctica. Pero estos ghoules sobreviven para dar fe de sus prácticas maléficas.

Como que este grupo de ghoules no fue creado por otros ghoules (el método usual de creación), su comportamiento difiere del ghoul medio. Recuerdan mucho de su vida humana, y sienten vergüenza de lo que son ahora. Pero no pueden sustraerse a sus apetitos carroñeros. Cuando el hambre terrible puede más que su decoro, atacan y devoran al primer viajero que se les ponga a tiro. Esa lucha interna hace que su comportamiento sea temible.

Los ghoules también temen encontrarse con otro mago que torture de nuevo sus almas. En combate, los ghoules atacarán primero a cualquier mago reconocible. Si paralizan a una víctima, la ignorarán hasta el final del combate.

Los ghoules atacarán sólo si son superiores en número al grupo. Si uno de ellos cae, regresarán a su madriguera. Si son atacados allí, resistirán mientras su moral se lo permita. Si la moral falla, se rendirán con rapidez. Debido a su larga estancia en la ciénaga, su huida no se verá afectada por el terreno.

Los ghoules se las han arreglado para recoger algo del tesoro de sus víctimas en los últimos treinta años. Además, en un acceso de rabia, saquearon la casa de Malo en busca de algo valioso, y lo añadieron a su colección. El tesoro comprende unas 1.112 mc, 753 mp, dos gemas que valen 100 mo, un pergamino con hechizo de protección contra posesión, y otro con el de toque helado. El tesoro está tirado en la parte norte de la guarida.

4. El chalet de Malo

Este montículo es algo mayor que los que le rodean. El suelo es arenoso, permitiéndolos hacer pie por primera vez desde que pisasteis la ciénaga. Un gran sauce lo preside, y sus ramas protegen la maleza que allí crece.

Los restos de una antigua choza de madera yacen junto al anillo de vegetación, en la parte sur. Las tres paredes que quedan de la choza están llenas de musgo. Hay un olor a carne podrida en el ambiente, que lleva hasta un grupo de humanoides de formas pestilentes.

ZOMBIES (8) INT ninguna. AL N, CA 8, MV 6, DG 2, PG 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6. GACO 19. AT 1, Daño 1-8. RM especial, Tam M, ML especial. PE 65, MC1

Cuando Malo «dejó» su casita, estos zombies recibieron la orden de atacar a cualquier humanoide que se aventurara en el montículo. Desde la muerte de Malo han seguido cumpliendo sus órdenes. No tienen plan de ataque ni estrategia; luchan hasta que no queda ningún humanoide vivo en la colina, y luego vuelven a la caseta. Los zombies pueden ser sacados de ahí fácilmente mediante armas de proyectil.

Aparentemente, esto fue una vez una casita con una sola habitación: la estructura se está cayendo a pedazos. La pared trasera ha desaparecido por

completo, la puerta que debía proteger la casa de los elementos ya no está, y el techo en la parte noroeste se ha derrumbado. No hay muebles ni otras indicaciones de que la cabaña haya estado habitada alguna vez.

No hay nada de valor en la choza. Los ghoules y los zombies han saqueado el lugar dando rienda suelta a su avaricia. Los ghoules destruyeron los muebles en un acceso de furia. Los ghoules y otros no-muertos están a salvo de los ataques de los zombies, ya que no entran en la categoría de «humanoides vivos».

5. La cueva de Wendall. La cueva de Wendall está situada en una colina justo a la orilla del lago. Su pequeño escondite mira al sur, ofreciéndole a Wendall una buena vista del lago. La boca de la cueva está oculta por un gran arbusto, por lo que trata la entrada como un puerta escondida.

Cuando los PJ hayan encontrado la entrada a la guarida de Wendall, lee el siguiente fragmento.

Más allá del arbusto, una cueva de 2,30 m de alto se extiende 7 metros hacia el interior de la colina. Es húmeda y fangosa, con zonas de liquen brillante. Hay huesos de animales pequeños apilados al fondo de la cueva, y un gran tronco, gris como la madera seca, está apoyado a lo largo de la pared. Una criatura verde, de gran tamaño, con largas garras y colmillos brillantes, empieza a gemir y aullar cuando os acercáis.

WENDALL (Troll) INT media, AL CN, CA 4, MV 12, (6 en la ciénaga a pie, 9 en la ciénaga en bote). DG 6+6; PG 13, GACO 13, AT 3, Daño 2-5/2-5/1-12. DE Regeneración. Tam G (2'30). ML 14, PE 1.400, MC1

Wendall es a buen seguro es más bajito, raquítico y enclenque de todos los trolls habidos y por haber. Nunca se ha sentido especialmente atraído por los placeres del combate, pues nunca ha encontrado otro troll con quien medirse. Carece de la mayor parte de la fuerza que caracteriza a un troll, por eso sus garras hacen menos daño. El difícil terreno del pantano le restringe en mucho

Encuentros aleatorios

Esta tabla debe ser consultada cada tres turnos que los PJ pasen en el Pantano del Malo. Un asterisco (*) indica que el encuentro no puede tener lugar durante las horas de luz. Lanza 1D20:

1-2, Ghouls * (6). Estas malvadas criaturas atacan si sobrepasan en número a sus oponentes y si tienen la sorpresa de su lado, de lo contrario huyen. Ver características en texto.

3-5, Sanguijuelas gigantes (4-16); INT ninguna, AL N, CA 9, MV 3, nadando 3; DG 1, PG 4 (media). GACO 19, AT 1, Daño 1; AE drenaje de sangre, enfermedad; Tam. P (60 cm.), ML 7 PE 65; MC2.

Estos terribles chupadores de sangre se esconden en el barro, esperando poder engancharse a cualquier criatura que nade o pase cerca de ellas. Siempre atacan y no tienen tesoro.

6-8, No hay encuentro.

9-12, Ratas comunes (2-20); INT animal, AL N, CA 7, MV 15 nadando 3, DG 1/4, PG 2 cada una. GACO 20, AT 1, Daño 1. AE enfermedad. Tam P (30 cm. largo). ML 3, PE 7, MC1

Estas ratas de color marrón son el último eslabón de la cadena alimenticia de la ciénaga. Viven en las grietas y agujeros de las rocas. Las ratas no atacan a nada más grande que ellas a no ser que superen a su presa en una proporción de 10 a 1.

13-16, No hay encuentro.

17-18, Serpiente venenosa (1-3). INT animal, AL N, CA 6, MV 9, nadando 6. DG 2+1, PG 8; GACO 19, AT 1, Daño 1. AE Veneno. Tam P (1,60 largo). ML 8, PE 175, MC1.

Estas criaturas son parientes cercanas de las serpientes venenosas terrestres. Aunque lentas en terreno sólido, son buenas nadadoras. Comen ratas, y no atacan a presas mayores. Su veneno es débil, permitiendo el tiro de salvación a +3: lo más que puede causar es una enfermedad incapacitante durante 2-8 días.

19-20 Wendall *: El troll pasea en su bote, yendo por entre los charcos, cantando y buscando su cena. Si el grupo es amistoso, hablará con ellos. De lo contrario, se defenderá y huirá a la menor oportunidad posible.

el movimiento, pero el usa un pequeño esquife para moverse por la ciénaga, lo que le confiere un MV de 9.

Cuando Wendall se hizo mayor, fue maltratado e insultado por los demás trolls, porque era diferente. Al contrario que los otros de su raza, Wendall no es muy proclive a matar y causar sufrimiento, aunque es capaz de hacerlo. Wendall prefiere el delicado sabor del pescado o de la verdura antes que el de la carne viva o sangrienta. Además, por una ironía del destino, Wendall posee una voz encantadora, que es lo que ha traído a los aventureros hasta el pantano. Aunque canta en la lengua de los trolls, su voz es tan expresiva que la canción tiene entidad y suena bien. Este don, unido a su comportamiento anormal (anormal para un troll, claro) hace a Wendall un inadaptado para la vida con sus congéneres.

Cuando fue lo bastante inteligente y lo suficientemente mayor como para sobrevivir por su cuenta, dejó a su tribu. Desde entonces, Wendall ha ido vagando por ahí, buscando un lugar que pudiera decir que fuera suyo. Ese lugar ha resultado ser el Pantano del Malo. No sólo hay plantas y peces abundantes para comer, sino que tiene todo el espacio que le apetezca para vagar y cantar, cosa esta última que le hace muy dichoso. Llegó a un pacto tácito con los ghoules, ya que éstos no podían paralizarle y ellos temían su fuerza. Wendall no se preocupa de buscarlos y matarlos mientras le dejen en paz.

Wendall se pasa las noches recorriendo los riachuelos de la ciénaga en su bote, cantando, pescando y pasándolo bien. Los días los emplea en dormir en su agujero, usando el leño como almohada. Justo a la salida de la cueva, Wendall tiene su esquife y una pértiga de 3 metros escondidos entre la hojarasca.

A no ser que los PJ ataquen inmediatamente al troll, Wendall estará más interesado en hablar que en pelear. Habla como los trolls, pero es muy bueno haciendo mímica para expresar lo que quiere. Wendall se comunica por gestos y es lo más amistoso posible, ya que no quiere problemas. Si se le pregunta por el cantante o por la canción, se golpeará orgulloso el pecho y dirá «Wendall». Si se ríen, empezará a entonar las prime-

ras notas de una canción de taberna de los trolls, demostrando sin duda de que él es el misterioso cantante de la ciénaga.

Juega esta parte al máximo. Intenta comunicar lo que Wendall dice con gestos, gruñidos y las menos palabras posibles. Recuerda que el 20 por ciento de su vocabulario viene del Común, y lo usará si los gestos fallan.

Aunque Wendall parece muy amistoso (demasiado para ser un troll), es un compañero peligroso. Los años que ha pasado siendo el saco de entrenamiento y el blanco de los insultos de los demás trolls le han hecho perder la chaveta en gran parte. Su locura se manifiesta cuando Wendall cree que ha sido insultado, rechazado, amenazado o atacado.

Sea lo que sea que lo enfurezca, Wendall no atiende a razones y ataca al grupo hasta que nadie se mueva. Aquél que huya del troll será vigorosamente perseguido. La única manera segura de evitar la cólera de Wendall es hacerse el muerto. Wendall cree que todo lo que no se mueve está muerto, y cesará en su ataque.

Aunque estos ramalazos de locura no son peligrosos para los trolls, sí lo son para los humanos. Cualquiera que trate con Wendall debe tener mucho cuidado. Cuando representéis el encuentro con Wendall, presta atención a lo que los PJ dicen entre sí. Si el tono del comentario es duro, Wendall se enfadará, puede que hasta se comporte con violencia. Aunque no habla común, su experiencia musical le hace muy atento a los tonos y las inflexiones de la voz. Muy pocas cosas escapan a sus sensibles oídos.

Entregando la carta de Martinique

Si los PJ no atacan a Wendall cuando se encuentren por primera vez con él, un grupo inclinado al romanticismo intentará darle la carta de Martinique al troll. Como que Wendall no puede leer, es cosa de los PJ transmitirle el contenido y los sentimientos de la carta. Aunque las palabras de Martinique no le causan una especial impresión, la cinta azul llama poderosamente su atención. Si los PJ se la dan, Wendall aceptará en ir hasta la posada de Sarruh para conocer a Martinique.

Si el grupo es de tendencia más rea-

lista, una vez descubierto que el cantante es un troll, no entregarán la carta de la muchacha. En este caso, Martinique apenas dará crédito a las explicaciones de los aventureros acerca de la verdadera identidad del trovador. Incluso si los PJ convencen a Martinique de que Wendall es un troll, pedirá con insistencia al grupo de que le expliquen que le ama.

Su razonamiento, influido por las historias románticas que le han contado, es que cualquiera que cante con esa voz tan dulce debe ser un príncipe encantado por un malvado hechizo. Sólo una hermosa doncella puede librarle del maleficio, o al menos eso cree ella. Usando esta lógica, Martinique hará todos los posibles para persuadir al grupo de que vuelvan a la ciénaga, le den la carta y la cinta, y consigan que venga a verla.

Si los PJ luchan con Wendall en su primer encuentro pero viven para contarlo, o rechazan ayudar a Martinique por segunda vez, ella les pedirá que le devuelvan la carta y la cinta. Les dará las gracias por sus esfuerzos pero les pedirá que no interfieran porque «ya han hecho vuestras mercedes méritos más que suficientes». Cuando otros viajeros lleguen a la posada, les pedirá que entreguen la carta y la cinta por ella. Los PJ deben considerarse libres de cualquier obligación que puedan haber tenido.

Un troll y su chica

Wendall se encontrará con Martinique bajo dos condiciones. Primero, debe ser de noche, pues la luz del sol daña sus ojos. Segundo, que debe ser al aire libre, pues el troll tiene miedo de los edificios: puede ser una trampa. Si los PJ están de acuerdo, Wendall viajará con ellos de buen grado.

Una vez que lleguen a la posada, deben atraer la atención de Martinique sin despertar a nadie. También han de sacarla de su habitación. Esos problemas se dejan que los resuelva el ingenio de los jugadores: Wendall no tiene intención de ir más allá de la verja.

Si los PJ andan cortos de ideas, el DM tendría que ofrecerles algunas ideas. Por ejemplo, la manera más directa de hacer bajar a Martinique sería que un ladrón escalara hasta la ventana y la baja-

ra hasta el suelo.

Algo que distraiga la atención de la gente de la posada también podría servir. Una vez que todo el personal ande de cráneo por culpa de un incendio en el establo o un ladrón fantasma, el grupo podrá liberar a Martinique sin tropiezos.

Una proposición mucho más atrevida sería convencer a Golten de que Wendall es en realidad un príncipe bajo los efectos de un hechizo. El grupo podría intentar inculcarle a Wendall algunos modales. Un buen comportamiento por parte del troll, combinado con un poco de camelo de los PJ y un par de canciones serían suficientes para persuadir a Golten de que dejara salir a Martinique de su cuarto y ver a Wendall, aunque sea bajo la atenta mirada de Devish y el posadero.

Cualquiera de estas opciones funcionará con un poco de planificación previa. Los PJ pueden salirte con algo totalmente diferente pero igual de bueno. Lo importante es jugar limpio con la propuesta de los PJ.

Una vez que Martinique haya salido de su habitación y Wendall vea lo hermosa que es y la gracia que rezuma, empezará a cantar una hermosa melodía acerca de ella. La ve como muy guapa «a pesar de su humanidad». Ante su presencia, su alma de troll se ve consumida por una pasión devoradora.

La reacción de Martinique será muy diferente. Viendo al escamoso, verde y feo objeto de su afecto, empezará a gritar y se desmayará. Su grito hará ladrar a los perros, despertará a Adnew y Vackin y al resto de personal de la taberna. Todo el mundo saldrá a la calle y se quedará de una pieza ante la visión del troll.

Wendall responde muy mal a los gritos de Martinique. En su estrecha mente, columbra que Martinique está horrorizada por su aspecto. Eso le hace pensar que los PJ le han engañado para poder burlarse de él. Ese es su punto flaco, y Wendall se vuelve loco. Se lanza a por el primer PJ y lucha hasta que sus enemigos dejen de moverse o quede inconsciente. Si Wendall derrota al grupo, huirá hasta su guarida.

Ninguno de los inquilinos de la posada se meterá en el jaleo a no ser que los PJ lleven las de perder. Entonces, a peti-



ción de Golten, Devish empuñará su porra en defensa de los PJ. Debido a su actitud normalmente pasiva, Wendall no atacará a los demás ocupantes de la taberna a no ser que le ataquen. Martinique está desmayada, por lo que Wendall supone que está muerta y no le hará daño.

Terminando la aventura

Una vez que la batalla con Wendall haya terminado, Golten intenta aclarar las cosas. Aunque sospecha de la presencia de su hija en el patio, Golten está tan contento de que no haya sufrido daño alguno que perdonará a los PJ cualquier trastada anterior. Si los PJ derrotan a Wendall, pero parte de su cuerpo logra sobrevivir, el troll volverá al Pantano del Malo para recuperarse antes de abandonarlo para siempre. Golten puede suponer que el troll sigue en la ciénaga, y puede contratar al grupo para que acaben con él de forma definitiva.

Si Wendall vence a los PJ, Golten hará todo lo posible por los supervivientes, incluyendo el darles alojamiento gratis mientras se recuperan. Golten se ofrecerá también a enterrar a los caídos sin coste alguno. Si los PJ deciden tener una segunda «charla» con Wendall, Golten hará todo lo posible para ayu-

darles. Enviará a Devish con el grupo, como ayuda suplementaria, si en su primer encuentro les zurraron bien la badana a éstos.

Si Wendall escapa del grupo, sea como vencedor o como vencido, volverá a la cueva a recoger sus cosas. Su último encuentro con los humanos ha incrementado su deseo de estar solo. Como resultado de ello, abandona el único hogar que ha tenido para adentrarse en la espesura, en busca de algún lugar donde pueda cantar sin atraer la atención de nadie. Si los PJ regresan a su cueva, la encontrarán vacía.

Martinique ha cambiado de manera drástica a causa de su experiencia con Wendall. Cuando Faranth vuelve de su torneo, la encuentra muy dispuesta a casarse. El se entusiasma tanto que hasta le pica el «bichito» del matrimonio. Se casan antes de que finalice el mes.

Por último, si los PJ han logrado derrotar a Wendall y buscan algo más que hacer en la zona, el DM puede darles alguna pista acerca del lugar de procedencia de Malo. Puede que un resto de pergamino en su choza indique dónde se refugió de la ira de los ghoules. Mientras los zombies y los ghoules mueren en la ciénaga, ¿quién sabe qué secretos ocultarán los restos de la casa del nigromante?



LA CAZA DE TU PROPIO TESORO



©1992 by Robin Rist

**Lanza un conjuro de recaudar fondos
sobre tu club de rol.**

Tesoro significa muchas cosas. La mayoría de los personajes en una aventura de un juego de rol de fantasía esperan encontrar montones de monedas, gemas y objetos mágicos, todas las cosas que hacen que la aventura valga la pena. Lucharán contra hordas de hobgoblins o un vampiro para conseguirlo. Pero algunas veces, tras recibir todos los golpes, heridas y muertes, el grupo abrirá ansiosamente el cofre del tesoro... sólo para descubrir que está vacío. Esto puede hacer que el grupo tenga la sensación de que la victoria suena a hueco.

Cuando los clubes de rol, pequeños o

grandes, intentan ganar dinero para atender a ciertas necesidades o comprar nuevos juegos o suplementos, a menudo se quedan cortos. El resultado es la decepción, y el entusiasmo necesario para desarrollar actividades que recauden fondos se pierde. Yo mismo soy miembro de un pequeño club de rol universitario, y a continuación relaciono alguno de los pasos que creo pueden darse para ayudar a tener éxito en la recaudación de fondos de tus clubes de rol.

1. Decide tus metas. Si tu club planea ir a una convención, comprar equipo para

el juego o traer un conferenciante invitado, debes estimar cuánto dinero necesitarás para ello. A veces desearás estimar tus costes a un nivel más alto del real para asegurarte de tener el dinero suficiente para todas las actividades planificadas y algunas de las inesperadas. Una vez las metas de tu club hayan quedado establecidas, puedes empezar la planificación.

2. Brainstorming. Ahora hay que considerar las ideas iniciales para recaudar fondos. Pon por escrito todas las sugerencias, porque más de una pueden resultar beneficiosas en el futuro. Tras registrar las

sugerencias, discutid cada idea individualmente. Esto puede requerir un cierto tiempo, así que debes estar preparado. Deberías tener en cuenta la época del año y qué actividades están desarrollando otros clubes de rol y grupos cívicos; por ejemplo, no desearás dedicarte a lavar coches en pleno invierno. Si otro club está desarrollando una actividad similar, puede que deseéis usar esa sugerencia más adelante.

3. Elige un proyecto en el que los miembros puedan estar de acuerdo. Algunas personas nunca parecen estar de acuerdo con nada, y mucho menos alcan-

zar un consenso, pero intenta ser democrático y vota todas las ideas. Si esto no funciona, amenazar con matar a unos cuantos personajes en la próxima campaña puede alentar una cierta cooperación.

4. Selecciona un coordinador para el proyecto. Ahora viene lo duro: encontrar gente que haga el trabajo. A menudo las personas están dispuestas a ayudar, pero no a hacerse cargo de un proyecto. Puede resultar necesaria una cierta persuasión, y escoger a alguien que sabes que es responsable es en general la mejor apuesta. No deberías escoger a un miembro que normalmente llega tarde o no llega, o en

quien los demás no confían para que maneje el dinero.

Una vez ha sido elegido alguien, su primer paso es conseguir que otros miembros le ayuden a asignar tareas a cada uno. Haciendo esto, nadie tendrá que cargar con toda la responsabilidad, y los objetivos serán alcanzados de una forma más rápida. De otro modo, sería como un guerrero en una campaña intentar matar a los monstruos él solo, mientras el resto del grupo se sienta y mira. Más pronto o más tarde, ese guerrero empezará a sentirse muy cansado y quizá muy seriamente herido, con lo cual condenará a todo el grupo. Lo mismo ocurre con la labor de con-



seguir fondos si una sola persona toma la responsabilidad de todo; algo está predeterminado a ir mal y quizá arruinar todas las posibilidades de ganar dinero. Recuerda que el coordinador del proyecto no es el único que trabaja en él; sólo es la persona que se asegura de que todos los demás trabajadores hagan su parte.

5. Dedicar todo el tiempo necesario a la preparación. Uno de los problemas principales con los que me he encontrado en mi club es no disponer de tiempo suficiente para preparar la actividad que deseábamos hacer. Planearla sólo unos pocos días antes de llevarla a cabo no funciona. Para conseguir una buena recaudación de fondos, la gente ha de disponer de tiempo suficiente para realizar sus tareas. Por ejemplo, si tu club decide dar un baile, un par de meses de preparación deberían ser el mínimo de tiempo necesario para planear y arreglarlo todo. Es mejor tener más tiempo del necesario antes que no tener tiempo suficiente. Cuando se hacen precipitadamente, algunos aspectos de la actividad pueden dar un resultado más bien pobre, y toda la organización del acontecimiento puede derrumbarse; es como recibir la carga de una tribu de orcos y no ceder a vuestro mago el tiempo suficiente para lanzar su conjuro de *bola de fuego*.

6. Determina lo que es necesario para completar la actividad. Saber lo que costará a tu club completar un proyecto, y decidir el equipo, en su caso, es necesario. ¿Será preciso alquilar un local donde desarrollar la actividad? La mayoría de los clubes universitarios tienen disponibles edificios o equipo que pueden seros de mucha utilidad. A menudo, los jugadores poseen cosas que pueden ser necesarias para una actividad (como un equipo estéreo para un baile) o saben dónde conseguirlos a precio más bajo. A veces las tiendas de juegos y hobbies patrocinarán vuestro club u os ayudarán de alguna otra forma. Todo eso son opciones a tener en cuenta. Cuanto menos dinero tenga que gastar tu club en una actividad, más dinero podréis conseguir para él. Si no sabes todo lo que se necesita para completar una actividad, habla con otros clubes o personas que hayan hecho actividades similares. Si no sabe qué dirección tomar, tu club no hará otra cosa que ir en círculos.

7. Efectúa reuniones de control. El

que hayas asignado a distintas personas ciertas tareas no significa que esas tareas sean hechas siempre. A veces la gente tiene problemas en empezar, se encuentra ante callejones sin salida, se ve confundida o no está motivada. Realizar reuniones periódicas a lo largo del camino puede hacer posible que aquellos implicados se lancen ideas unos a otros respecto a cómo están haciendo las cosas, o examinen los problemas que han ido surgiendo.

Si no haces esto, puedes encontrarte de una forma muy fácil con un incidente como éste: Un miembro del comité de planificación tiene un problema que no sabe cómo resolver, y no desea pedir ayuda porque tiene la impresión de que esto le hará parecer como un estúpido. Así, el trabajo no se hace. Más adelante, normalmente cuando la actividad ya está en plena marcha, la parte del proyecto en el que esta persona estaba trabajando surge sobre la mesa, y él dice: «Tuve un problema y no supe como solucionarlo. Lo siento.» Por aquel entonces ya es demasiado tarde. Imagina una campaña que se desarrolla en medio del bosque, por la noche. Se ha reunido la leña necesaria, encendido el fuego, y todo el mundo mira al personaje que se suponía que tenía que haber comprado la comida en la ciudad... y éste dice: «Lo siento, lo olvidé.» En la vida real, pueden surgir resentimientos hacia la persona que no cumplió con su responsabilidad, y de ello pueden derivarse otros problemas. Con las reuniones de control, las posibilidades de que esto ocurra se ven cortadas drásticamente, si no totalmente eliminadas.

8. Publicidad. Ya sea de boca a boca, con un anuncio en el periódico, un anuncio en una revista de juegos, o incluso folletos colocados en la tienda local de hobbies, la publicidad es muy importante. Si la gente no se entera de vuestra actividad, ¿cómo se supone que van a acudir a ella? Recuerda: para la mayoría de la gente, necesita verse más de una vez ante algo nuevo antes de que lo recuerde, y es por eso por lo que la publicidad de los productos se repite tan a menudo.

Quieres que la gente sepa acerca de la actividad de tu club al menos una semana antes del momento en que se produzca. Por ejemplo, si utilizas folletos, el tiempo de hacerlos circular puede ser una semana antes de la fecha establecida. Un par de días más tarde, haz circular unos cuantos

folletos más. Luego, el día antes del acontecimiento, así como el mismo día de la actividad, distribuye más folletos. Una buena forma de conseguir que la gente los vea es clavar o colgar unos cuantos allá donde sea más probable que sean vistos. Algunos buenos lugares pueden ser la tienda de comestibles local, la tienda de juegos, la unión de estudiantes (si sois un club universitario), por los alrededores de un colegio, y en los coches. Si tu club coloca folletos en tiendas, asegúrate de pedirle antes al director o al propietario permiso para hacerlo, o es probable que tu folleto no permanezca allá mucho tiempo. La gente necesita saber del acontecimiento, y la noticia no le llegará a menos que la difundas.

9. Asegúrate de que hay gente suficiente para desarrollar la actividad. Las personas que efectúan toda la planificación para la recaudación de fondos no deberían ser las únicas que trabajen en ello. Si ocurre esto, esos miembros pueden quemarse para futuras ideas semejantes, o pueden desarrollar algunos sentimientos negativos hacia el club en sí. Halla una forma que conseguir que todo el mundo se sienta implicado. Quizá debieras celebrar una fiesta con pizza para aquellos que hayan trabajado en la recaudación de fondos o alguna otra actividad paralela. También puedes decirle a la gente que no participó que pueden quedar excluidos de los beneficios que se obtengan con el dinero reunido en el acontecimiento. Cualquiera que sea el camino que tome tu club, simplemente asegúrate de que no te quedas corto. Tener poca gente trabajando causa estrés en aquellos que lo hacen y puede hacer que la recaudación de fondo tenga menos éxito. Los temperamentos estallan también más a menudo bajo situaciones de estrés, y los trabajadores pueden tomarla unos con otros en vez de trabajar juntos.

Con este proceso paso a paso, tu club de rol debería tener éxito en recaudar fondos. Después de las primeras veces, el proceso deberá ser cada vez más sencillo. Esto ha resultado cierto en mi club, al menos. Ya no tendrás que seguir mirando a un cofre del tesoro que está constantemente vacío. En vez de ello, tendrás uno que estará lo bastante lleno como para subvenir a las necesidades de tu club de rol.

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid

Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid



ROTIGANT

Plaça Pau Casals, 22
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet



Tiendas



Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa



CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53

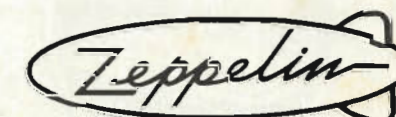
Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona



Príncipe de Vergara, 82
Tel. (91) 552 60 73
28006 Madrid



Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta



Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona

st. jordi

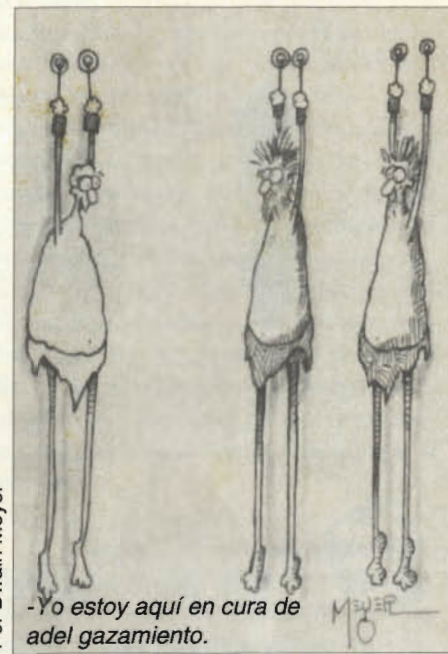
Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona

JUEGOS Y FIGURAS

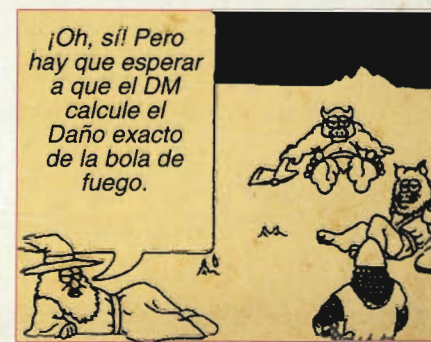
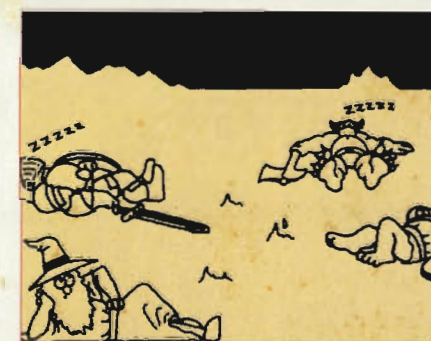
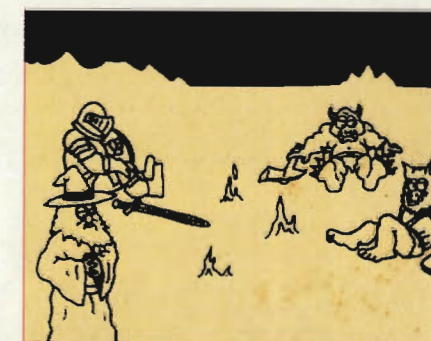
WARGAMES • ESTRATEGIA • ROL



Por Dwain Meyer



Por Jon Carter



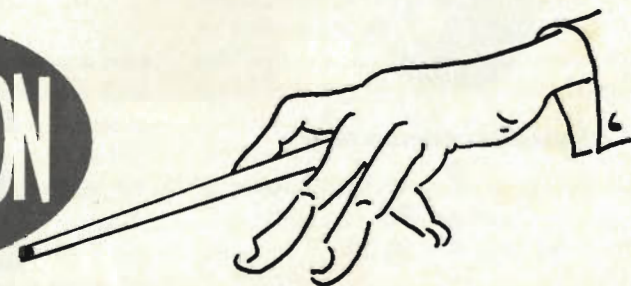
BILLARES SOLER JOCS I COSES

CASA FUNDADA EN 1.904

ROL

WAR GAMES

SIMULACION



ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE SOBREMESA Y PUZZLES, WAR GAMES, TEMATICOS, SIMULACION, ROL...

Gran Via Corts Catalanes, 519
08015 Barcelona
Tel.: 454 67 50

BULEVARD DE PEDRALBES
(Tienda nº 26) Av. Diagonal, 609 - 615
Tel.: 419 06 74

Por Doug Clair



Por Jerry Cogan



**SI QUIERES INICIARTE EL
JUEGO DE ROL, TODO LO
QUE NECESITAS ESTA EN**



CON UN
FABULOSO
POSTER GRATIS!

**Guía del
Juego de Rol**

400 PTAS.

Ediciones
ZINCO

TODO SOBRE EL JUEGO DE ROL:

- LA HISTORIA
- LOS JUEGOS
- COMO SER UN BUEN MASTER
- FIGURAS DE PLOMO
- ACCESORIOS
- EL JUEGO DE ROL ELECTRONICO

Y TODO LO QUE SIEMPRE QUISO
SABER SOBRE EL JUEGO DE ROL, Y
JAMAS TUVO A QUIEN PREGUNTAR

Advanced
Dungeons & Dragons
Pantalla del
Dungeon Master

8 414090 101226

00001

**A LA VENTA EN LAS
TIENDAS ESPECIALIZADAS...**

O PIDENOSLA POR CORREO



ESPECIAL



Sol Oscuro

Ilustraciones de Gerald Brom



Halfings salvajes, thri-kreens y semigigantes como personajes jugadores...
Por Timothy G. Brown y William W. Connors



Ilustraciones de Gerald Brom

El lado monstruoso del SOL OSCURO

Uno de los problemas con el que nos enfrentamos a la hora de desarrollar el universo de Dark Sun es la falta de espacio. Teníamos tanto material sobre la nueva campaña, que hubo que tomar algunas decisiones difíciles. Una de las peores tuvo que ver con los monstruos. En muchos de los mundos de AD&D puedes confiar en ver siempre los mismos monstruos («Oh, mira, un orco»). Mientras que esto funciona en otros escenarios, en Dark Sun no es lo mismo. El mundo de Athas ha de ser nuevo y diferente: tiene distintos tipos de personas y nuevas categorías de personajes, y necesita monstruos distintos.

Por supuesto, no tuvimos tiempo de añadir un Compendio de Monstruos en la primera caja. Eso no significa que este producto no esté en camino: mientras lees esto, nuestro equipo está sudando tinta con un apéndice Dark Sun para el Compendio de Monstruos. Entre tanto, os ofrecemos algunos enemigos que irán de perlas en vuestras campañas de Sol Oscuro.

Primero iremos viendo los apéndices del Compendio de Monstruos ya existentes, y mirar qué es lo que encontramos. Muchos de ellos serán adecuados en el mundo de Dark Sun. La tabla muestra monstruos de diversos apéndices que pueden encontrarse en el mundo de Athas. Se supone que muchos de estos monstruos se han adaptado a esta tierra devastada. Por ejemplo, el ettercap se describe como habitante de bosques muy espesos. Como que este hábitat es muy improbable en el desértico Athas, suponemos que los ettercaps se han visto forzados a habitar en páramos, cañones y áreas similares. A pesar de ello, la naturaleza del monstruo sigue siendo muy parecida. Los que están marcados con un asterisco son susceptibles de poseer poderes psiónicos Innatos en las campañas de Dark Sun. El rango y naturaleza de estos poderes se deja a elección del DM.

Además de los monstruos escogidos entre los primeros volúmenes del Compendio, la Introducción al Sol Oscuro contiene unas cuantas criaturas especial-

mente pensadas para este universo. Las páginas siguientes añaden al Compendio razas de personajes jugadores típicos de Athas.

Al igual que los monstruos en la tabla, el desolado paisaje de Athas se ha cobrado su tributo con los semihumanos. Los halfings de este mundo, por ejemplo, tienen muy pocas cosas en común con sus primos de otros mundos. No son la gente pacífica y alegre con la que suelen tratar los jugadores de AD&D. Son cazadores salvajes que arrasan los escasos bosques, en busca de la comida que los baldíos no pueden ofrecerles. Son depredadores, carnívoros y poseen terribles poderes psiónicos.

Con este ramillete de criaturas al alcance de la mano, el DM no tendrá problemas para rellenar sus campañas de Sol Oscuro. Por supuesto, el Máster es libre de añadir sus propias criaturas en la proporción que estime conveniente. Al fin y al cabo, las arenas de combate y los desolados rincones de la tierra athasiana están llenos de criaturas que nadie ha visto jamás.

Compendio de monstruos. Monstruos para DARK SUN

Volúmenes 1 y 2

Aarakocra *	Murciélago	Ciempién	Cíclope *	Plantas Carnívoras	Esqueleto
Sirviente aéreo	Escarabajo	Dragonne *	Golem	Rata	Serpiente (excepto la gigante marina)
Anhkheg	Behir *	Elementales, todos	Avispón	Remorhaz	Araña
Hormiga	Bulette	Ettercap *	Kenku	Roc	Wyverna
Hormiga león gigante	Felinos, grandes	Ettin *	Lagarto	Abominación	Yuan-ti*
Basilisco	Pescador cavernario	Genios, todos	Pseudodragón *	Escorpión	Zombie

APÉNDICE DRAGONLANCE

Servidor del Fuego *	Horax	Skrit	Slig *	Tylor *	Wyndlass *
Hatori	Emjambre de insectos				

* Puede poseer poderes psiónicos innatos

Nota: Ninguna criatura de los apéndices de *Spelljammer* o *Ravenloft* puede ser encontrada en Athas. Los monstruos del Apéndice de los Planos Astrales pueden viajar a y desde Athas, pero muy raramente, sólo cuando son invocados por dragones o grandes magos.

Enano, athasiano

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Poco común
ORGANIZACION:	Clan
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media (9-11)
TESORO:	Varía
ALINEAMIENTO:	Legal neutral

NUMERO APARICION:	3d10
CATEGORIA DE ARMADURA:	10
MOVIMIENTO:	6
DADOS DE GOLPE:	1
GAC0:	Normal 19 Uhrakkus 17 Uhrnius 15 Uhrnomus 11

NUMERO DE ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1d2 o por arma
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Defensas especiales
RESISTENCIA A LA MAGIA:	Ninguna
TAMAÑO:	Pequeño (1,30 alto)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR PE:	Normal 35 Uhrakkus 175 Uhrnius 420 Uhrnomus 2.000
PSIONICOS:	Varía

Los enanos athasianos son pequeños, pero son semihumanos poderosos en extremo. Suelen medir de 1,50 a 1,70 m, y tienden a poseer una masa muscular muy desproporcionada: un enano athasiano normal suele pesar unos 120 kilos. La vida de duro trabajo al sol les hace morenos y de piel rugosa, manos y pies callosos. Los enanos athasianos tienen una esperanza de vida de 250 años. El lenguaje enano es primitivo y gutural. Muchas personas que tienen tratos con ellos se quejan de dolores de garganta tras dos o tres horas de charla.

Combate: Los enanos ven el combate con la misma simpleza que emplean para todo lo demás. No conocen la piedad, no dan cuartel y para ellos, cualquier pelea es siempre a muerte. Las armas enanas tienden a ser sencillas y fuertes, como sus usuarios. La enorme fuerza de estas criaturas hace a estas armas muy peligrosas. Aunque los martillos enanos, hachas, espadas y otras armas varían mucho en tipo, suelen hacer 1d8 de daño. Los tiros de ataque y daño de esas armas se basarán en el material del que estén hechas. Además, la fuerza típica de un enano le asegura una bonificación al daño de +2.

Muchos enanos aborrecen las armaduras pesadas. A veces utilizan escudos si el arma que utilizan no requiere usarla con ambas manos, y llevan en ocasiones placas pectorales de hueso, lo que les garantiza una CA de 7.

Por naturaleza, los enanos tienen poco que ver con la magia y nunca usan hechizos. Esta restricción no se aplica a los conjuros de clérigo o templario. Además, suelen ser más resistentes al veneno y a la en-



fermedad que otras razas. Para el enano medio, esto se refleja en una bonificación de +4 en todas las tiradas de salvación contra magia, enfermedad o toxinas. Los enanos athasianos tienen infravisión, lo que les permite ver hasta 20 metros en la oscuridad detectando los diferentes niveles de calor.

Hábitat/sociedad: Un jefe enano adora su cargo. Un enano nunca es más feliz que cuando hay un motivo para trabajar o pelear: algo que, dada su mentalidad estoica y simplista, pueden hacer durante días, meses o años. La tarea que un enano está desempeñando es denominada su «foco». El foco de un enano requerirá como mínimo una semana para cumplirse. La asignación de un enano a un foco se basa en su fisiología: aquellos que mueran sin cumplir sus focos o tareas, según sus creencias, se convertirán en banshees de los páramos, encantando los trabajos no acabados.

Los enanos son libres, y se organizan alrededor de la familia. Los lazos de sangre son lazos de honor y respeto. Las deudas se heredan de una generación a la siguiente. La comunidad normal de enanos comprende de 30 a 300 individuos. Por cada diez enanos hay un uhrakkus (sublíder) con 3 dados de golpe y un arma de acero. Por cada 50 enanos hay un uhrnius (líder), con 5 DG y un arma mágica o de otro tipo. Cada uhrnius tiene poderes clericales o psiónicos. Por cada 100 enanos, hay un uhrnomus (supralíder), con 10 DG, habilidades de clérigo y psiónicos a la vez, un arma mágica, y 1D4 objetos mágicos a su disposición.

Ecología: Los enanos viven en casi todos los tipos de terreno presentes en Athas. Las comunidades enanas raramente crecen más de los 100 o 200 individuos, el total de una docena de familias. La localización de una comunidad enana depende de donde estuviera el foco de su fundador.

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Raro
ORGANIZACION:	Solitaria o comunitaria
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Baja (5-7)
TESORO:	Varía
ALINEAMIENTO:	Varía, ver abajo

NUMERO APARICION:	1 (1d4+1) o 4d10
CATEGORIA DE ARMADURA:	10
MOVIMIENTO:	15
DADOS DE GOLPE:	3+12
GAC0:	17
NUMERO DE ATAQUES:	1
ATAQUE/DAÑO:	1d 6 o por arma
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No

RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	Muy grande (4,30 m)
MORAL:	Estable (11-12)
VALOR PE:	Normal 120 Jefe 975 Líder 270 Psionicio 2.000

PSIONICOS:

Los semigigantes son una raza enorme de humanoides que se han adaptado a las duras condiciones de vida del continente de Athas. Los orígenes de esta raza no son claros. Aunque se sabe que son el resultado de la unión entre humanos y gigantes, y que esa unión fue mágica, se desconoce su finalidad. Siendo uno de sus secretos, los semigigantes originales se han multiplicado, sobre todo a orillas del mar de Silt.

Midiendo de 3,70 a 4 metros, un semigigante pesa del orden de los 960 kilos. Es una criatura muy poderosa, fuerte y ágil debido a su origen humano. Sus rasgos faciales son netamente humanos, aunque contraídos en una expresión amenazadora. El espeso pelo de los semigigantes suele estar trenzado, especialmente entre las mujeres, o recogido en una cola de caballo. Sus ropas varían con sus ocupaciones y con el clima, aunque los taparrabos con arneses de cuero suelen ser muy comunes.

Los semigigantes se comunican en su propia lengua, y muchos son capaces de hablar en común. Su idioma, a los oídos humanos, suena duro y pesado, y cuando se traduce, está lleno de redundancias y adjetivos al parecer innecesarios. Sea cual sea el idioma que hablen, la voz del semigigante siempre es grave y es difícil de entender.

Combate: Su gran tamaño hace del semigigante un guerrero formidable. Puede atacar con las manos desnudas, causando 1d 6 puntos de daño, o utilizar un arma. Cualquier ataque con éxito recibe una bonificación de +4 debido a su gran fuerza.

Hay un 25 por ciento de probabilidades de que cualquier semigigante tenga un poder psiónico innato. Los detalles deberán consultarse en el **Manual de Los Poderes Psiónicos**.

En una comunidad, habrá un líder por cada 10 semigigantes (redondear por debajo). Los líderes tienen 5+20 DG, GAC0 15 y CA 8, y pueden hacer dos ataques con las manos o con armas por asalto. En comunidades con 30 o más individuos, hay también un jefe y un psionicista. Ambos poseen 7+28 DG, GAC0 13, CA 8, y pueden hacer dos ataques por asalto. El psionicista será de nivel 3-6 (1D4+2); determina sus poderes según el **Manual de los Poderes Psiónicos**.

Hábitat/sociedad: Los semigigantes pueden encontrarse en todo Athas. Su fuerza y tamaño les hacen muy apropiados como guardias o bestiales guerre-

Semigigante, athasiano



ros. A pesar de ello, se reúnen en comunidades propias, adoptando a menudo la cultura y costumbres de otras criaturas que vivan cerca. Como raza relativamente nueva, los semigigantes tienen poca identidad cultural propia, y hacen suyos usos y costumbres probados de otras razas.

Los semigigantes están sujetos a rápidos e inconvenientes cambios de alineamiento. Esta tendencia hace muy difícil hacer tratos con ellos que no sean a muy corto plazo. Cuando se les encuentra por primera vez, la actitud del individuo o del grupo hacia el bien o el mal debe ser determinada. (Tira 1d6 dos veces: 1-2 = legal; 3-5 = neutral; 6 = caótico; 1-2 = bueno, 3-5 = neutral; 6 = malvado.) Luego se determina cuál de las dos es fija. (Tira 1d 6; 1-3 la actitud ante la ley o el caos es fija; 4-6 la actitud entre el bien y el mal es fija.) El resto de actitudes puede cambiar según la situación. Si los PJ siguen en contacto con los semigigantes y son prósperos y afortunados, la actitud del grupo puede gravitar alrededor de la de los aventureros. Pero no hay garantías, y los semigigantes pueden tener radicales cambios de actitud que afectan rápidamente la situación sin previo aviso. Todos los efectos personales, como las ropas, armadura, armas, comida, etcétera, cuesta el doble para los PJ semigigantes. El transporte y el alojamiento es también mucho más caro, siempre que estén disponibles. En áreas no dominadas por semigigantes, cosas como los edificios, muebles, barcos, carros, etcétera, no están preparados para soportar su peso. Incluso en las ciudades tienden a acampar en las afueras, para no andar destrozando cosas.

Ecología: El gran tamaño de un semigigante deriva de su herencia gigantesca, aunque está también marcado por la estupidez propia de dicha raza. La naturaleza cínica gigantesca, sin embargo, queda atemperada por su parte humana, que le da un mayor interés en la cooperación y la comunicación. Los semigigantes son mucho más amables que sus salvajes primos. Un semigigante es normalmente curioso y amable (aunque esta actitud puede variar con su alineamiento).

Los semigigantes son capaces de reproducirse: una hembra puede dar a luz un bebé por año: los gemelos y trillizos son raros. La esperanza máxima de vida para un semigigante es de 220 años.

Elfo, athasiano

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Común
ORGANIZACION:	Clan
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	Varia
ALINEAMIENTO:	Caótico neutral

NUMERO APARICION:	3 d 10
CATEGORIA DE ARMADURA:	6 (10)
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	1
GAC0:	19
NUMERO DE ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1d 2 o por arma
ATAQUES ESPECIALES:	Ninguna
DEFENSAS ESPECIALES:	Sorprender a los enemigos

RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	M (2 m)
MORAL:	Media (8-10)
VALOR PE:	Normal 35
PSIONICOS:	Varia

Las dunas y barrancos de Athas son el hogar de miles de tribus de elfos nómadas. Aunque cada tribu es diferente en cultura, los elfos que pertenecen a ellas son una raza de corredores de largas piernas, dados al robo, al pillaje y la guerra. Un elfo athasiano mide de 2 a 2,30 m. Son delgados y con una forma física envidiable. Sus rasgos están hundidos en sus rostros, maltratados por los rigores meteorológicos, y su piel es dura debido a su difícil supervivencia al aire libre. Los elfos suelen vestirse para subsistir en el desierto. Aunque estén en una ciudad o un oasis, un elfo siempre preferirá sus ropas, pensadas para protegerle de la brutalidad de los elementos. La infravisión les permite ver 20 m en la oscuridad. El lenguaje élfico está lleno de palabras muy breves. Tiene un ritmo muy vivo y es difícil de comprender para los novatos. Los elfos se ven obligados a hablar muy despacio cuando su interlocutor no está muy versado en su idioma.

Combate: Los elfos son rápidos como el rayo en combate, algo que se refleja en su baja clase de armadura. Sus reflejos les convierten en peligrosos enemigos, y su naturaleza salvaje queda patente en sus brutales planes de batalla. Incluso en inferioridad numérica o desarmado, un elfo luchará como un animal acorralado. Los elfos prefieren las armas largas y delgadas; las espadas y las lanzas son sus favoritas. Normalmente, un arma élfica inflige 1d 6 puntos de daño, aunque el material del que estén hechas pueden afectar. Ningun arma de los elfos será grande o pesada, ya que valoran mucho más la movilidad en el combate que la fuerza en el ataque. Una leyenda élfica habla de un guerrero que golpeó tres veces antes de que sus enemigos se apercibieran de su presencia. Esta filosofía se refleja en todos sus ataques. Los elfos son consumados guerreros, muy diestros con sus arcos largos y sus luengas espadas. Tienen una bonificación de +1 en el tiro de ataque cuando usan estas armas, pero solo aquellas que sean de fabricación y creación tribal. Para tener en cuenta esta bonificación, el arma ha debido ser fabricada por los miembros de su tribu: de lo contrario, no se

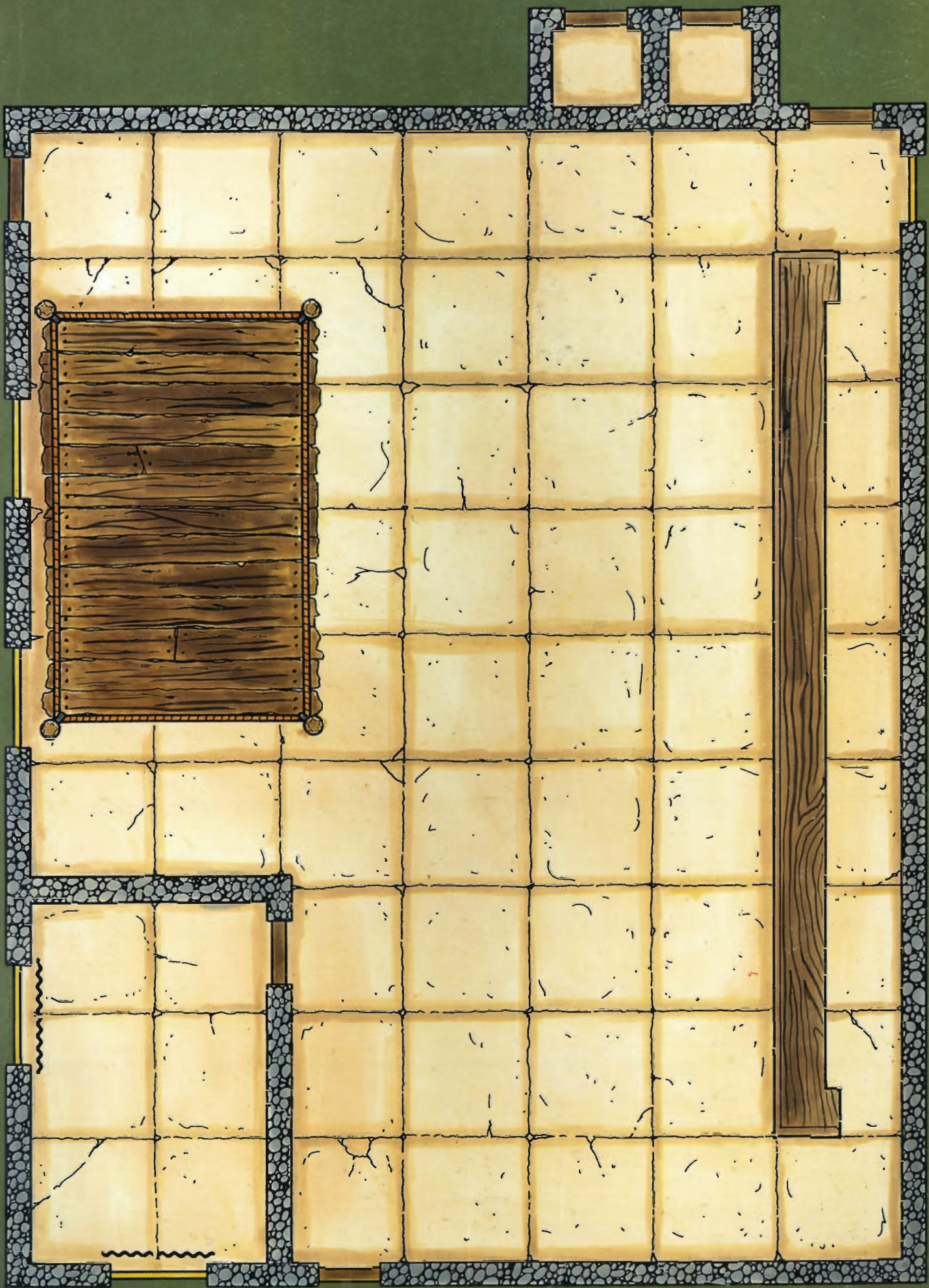


tiene en cuenta. Los elfos tienen bonus por sorprender a sus enemigos en la espesura o las llanuras de Athas. En el desierto o llanura, cuando un elfo o grupo de elfos se encuentran con un grupo de otra raza, los oponentes sufren una penalización de -4 en sus tiros de sorpresa. Los bandidos elfos usan esta habilidad a menudo para emboscar o tender trampas a los viajeros incautos.

Hábitat/sociedad: Los elfos son considerados con las demás tribus, pero ven a todos los extraños como enemigos potenciales. No hay unidad racial entre ellos. Un elfo de otra tribu puede ser enemigo, igual que un humano, halfling o thri-kreen. Una tribu determinada puede aceptar la presencia de un extraño, pero la confianza es una cuestión de tiempo. Individualmente, las tribus élficas están condicionadas a moverse rápido sobre terrenos arenosos y rocosos. Un guerrero elfo puede recorrer hasta 50 millas por día. Una partida de guerra élfica es peligrosa por su movilidad y resistencia. Los elfos no usan bestias de carga para el transporte.

Ecología: Algunas tribus de elfos se ganan la vida con el pastoreo, otros viven del comercio y otros del pillaje. Los mercaderes elfos están considerados como los más cualificados de Athas. No sólo tratan con multitud de razas, sino que son buenos transportando y protegiendo sus mercancías por el desierto.

Semielfos: Elfos y humanos comparten destino en Athas, por lo que no es raro ver mestizos de ambas razas. Un semielfo es normalmente más alto y rechoncho que un elfo, pero con un poco de voluntad, puede hacerse pasar por un miembro de cualquiera de las dos razas. Ni humanos ni elfos, los semielfos no suelen ser aceptados por ninguna de las dos razas. Raramente se reúnen en número suficiente como para crear su propia comunidad, por lo que viven errantes, sin tierra ni amigos.



Y NADA DE GOLPES BAJOS...

Por Billie Walsh

Unas apuestas, unas cervezas
y arrasar una taberna
por pura diversión

Halflings, athasiano

CLIMA/TERRENO:	Bosques y sus alrededores
FRECUENCIA:	Común
ORGANIZACION:	Tribal
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Carnívoro
INTELIGENCIA:	Alta (11-12)
TESORO:	Varía
ALINEAMIENTO:	Legal Neutral

NUMERO APARICION:	3 d 10 (1)
CATEGORIA DE ARMADURA:	7 (10)
MOVIMIENTO:	6
DADOS DE GOLPE:	1
GAC0:	Normal 19

NUMERO DE ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE	1d 3 o por arma
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	Resistencias especiales

RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	Pequeño (1-1,30 m)
MORAL:	Media (8-10)
VALOR PE:	65
	Cazador-jefe 175
	Jefe del bosque 420
	Jefe de Tribu 2.000
PSIONICOS:	Varía

Más allá de las Montañas Anillo hay selvas que florecen bajo el calor del Sol Oscuro. Este es el terreno indiscutido de los medianos silvestres.

Un halfling es un humanoide muy pequeño, que suele medir poco más de un metro. Son musculosos y proporcionados como los humanos, pero sus rostros reflejan sabiduría, y sus niños son muy hermosos. Los halflings suelen vivir 120 años y pesar de 30 a 40 kilos.

El lenguaje de los halflings es un conjunto de gemidos, aullidos, gritos que suenan muy parecidos a los sonidos de los animales con los que comparten su hábitat. Por ello, los medianos que tienden una trampa a otras criaturas pueden conversar tranquilamente, sin miedo a que sus víctimas reconozcan sus palabras, que tomarán por sonidos selváticos.

Combate: Los halflings miran a otras razas humanoides como provisión para sus pucheros. No muestran ningún respeto a sus enemigos en combate, utilizando lo que sus oponentes calificarían de «trucos sucios», para superar a combatientes más fuertes.

Las armas halflings suelen ser orgánicas en su naturaleza, de madera de los bosques y huesos de animal. Le dan un valor especial a las armas construidas de determinados animales, creyendo que esas armas les darán ventaja al atacar criaturas de ese tipo. Así, un halfling que suela merodear por tierras habitadas por elfos suele llevar una daga hecha con el fémur de un elfo. Muchas de las armas medianas solo causan 1d4 o 1d6 de daño. Los medianos tienen una afinidad natural con las hondas y armas arrojadas, y ganan una bonificación de +1 cuando las usan.

Al igual que los enanos, los medianos tienen una bonificación de +3 contra ataques mágicos, venenos o enfermedad.



Hábitat/sociedad: Los halflings poseen una gran unidad racial. Aunque están divididos políticamente en pueblos separados y comunidades, los halflings tienen un gran respeto a su raza como conjunto. Las diferencias políticas entre ellos se han asentado pacíficamente, bajo la dirección de sus líderes clericales.

La cultura halfling es muy diversa y rica, pero muy difícil de comprender para otros seres. Una historia completa de su cultura, si tal cosa existiese, comprendería muchos volúmenes acerca de complejos cambios sociales, inspirados líderes clericales y profundos estudios acerca del mediano y su medio. Son sospechosos la carencia en su historia a grandes guerras y tesoros fabulosos, los baremos con los que otras civilizaciones miden su progreso. La cultura mediana se preocupa de la espiritualidad del individuo, su identidad, y su unidad con el medio y la raza. Su cultura no promueve más valores tradicionales, y los vicios, como la avaricia y la ambición están muy mal vistos.

Los pueblos halflings tienden a dar cabida de 20 a 300 individuos. Por cada 10 medianos hay un jefe cazador, que tiene 3 DG y poderes psiónicos. Por cada 100 medianos hay un jefe de tribu con 10 DG, poderes clericales y 1D3 objetos mágicos. Cada tribu tiene un mínimo de un jefe de tribu, y muchos de ellos poseen poderes paranormales.

Ecología: Los halflings valoran mucho la tierra que les rodea e intentan evitar la catástrofe ecológica que ha arruinado el resto de Athas. Los halflings reconocen que las riquezas naturales pertenecen a la tierra y nunca deben ser llevadas lejos de los lugares donde se encontraron.

Los halflings son carnívoros, y ven al resto de criaturas como alimentos potenciales. Ellos piensan que los otros les ven bajo la misma óptica. Por ello, la amistad con un mediano será muy difícil, con el halfling siempre en guardia para evitar las trampas de su compañero que le puedan hacer terminar en el caldero.

Mul, semienano

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera (especialmente, urbano)
FRECUENCIA:	Muy raro
ORGANIZACION:	Solitario
CICLO ACTIVIDAD:	Cualquiera
DIETA:	Omnívoro
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	Varía
ALINEAMIENTO:	Cualquiera neutral

NUMERO APARICION:	1
CATEGORIA DE ARMADURA:	10
MOVIMIENTO:	12
DADOS DE GOLPE:	1+4
GAC0:	19
NUMERO DE ATAQUES:	1
DAÑO/ATAQUE:	1d 3 o por arma
ATAQUES ESPECIALES:	No
DEFENSAS ESPECIALES:	No
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	Medio (2-2,30 m)
MORAL:	Campeón (15-16)
VALOR PE:	35
PSIONICOS:	Varía

Un mul es una mezcla de humano y enano. Como raza, los muls son únicos y no pueden reproducirse. Son estériles de por vida y no tienen comunidades ni familias que sean enteramente mul. El mul individuo, nacido en la esclavitud y a las órdenes del amo de sus padres, es un guerrero innato, nacido para el combate.

Un mul hereda lo que parecen ser los mejores atributos de las dos razas. De su padre humano recibe altura y agilidad. De su pariente enano, obtiene gran fuerza y una resistencia increíble. En su madurez, el mul mide más de 2,15 m y llega a pesar de 144 a 180 kilos. Es de piel clara, con tendencia a una coloración cobriza. Sus cejas son pronunciadas y sus orejas puntiagudas: por lo demás, sus rasgos son netamente humanos. Sin distinción de sexos, muchos muls son calvos, pero aquellos que no lo son se afeitan la cabeza como símbolo de unidad racial. Como que muchos muls son gladiadores, los tatuajes y la decoración corporal son cosa común en ellos.

Siendo mestizo, un mul suele hablar con fluidez las lenguas común y enana. No es raro, sin embargo, encontrar un mul que habla más con su espada que con su lengua.

Combate: Las envidiables características físicas de un mul le hacen un luchador muy completo. Un mul puede atacar una vez por asalto con su puño, causando de 1 a 3 puntos de daño, o atacar con un arma. Cualquier ataque con arma recibe una bonificación de +1 debido a su fuerza.

Hay un 50 por ciento de probabilidades de que el mul tenga un poder psiónico innato. Este debe ser determinado según lo dicho en el **Manual de los Poderes Psiónicos**.

La resistencia de un mul está más que probada. Un mul puede soportar largos períodos de trabajo que agotarían a otras razas. Un mul puede desempeñar cualquier labor, incluyendo construcción en piedra, trabajos de carga, correr o actividades similares durante 24 horas seguidas. Una tarea media, como construcción más ligera, minería, alpinismo o marcha, la puede desarrollar durante 36 horas. Los trabajos más livianos los soporta 48 horas sin detenerse. Si un mul se enfrasca en una actividad normal, no más dificultosa que el caminar, puede hacerlo duran-



te 15 días seguidos. Sea lo que sea lo que haga, ocho horas de sueño le dejan listo para volver a empezar. Por supuesto, estos alardes molestan al mul, que prefiere trabajar ocho horas como cualquier hijo de vecino, pero si es necesario, tirará hacia delante como sea.

Hábitat/sociedad: Los muls suelen nacer entre los esclavos de una casa noble. Como que son estupendos guerreros y trabajadores, tienen mucha demanda. Cuando es posible, los amos animan el nacimiento de muls entre sus esclavos.

En estos casos, los muls son separados de sus padres inmediatamente después de su nacimiento, y se les dan amas de cría especiales seleccionadas entre las esclavas. A menudo, los padres de un mul han muerto o han sido vendidos mucho antes de que éste sea lo bastante maduro como para reconocerlos. Criado con comida y cobijo adecuados, se puede decir que han carecido de amor y cariño, lo que explica su independencia característica y su carácter avinagrado. Los gladiadores mul son quizá los esclavos más preciados. Cuando se están entrenando, estos muls reciben las mejores atenciones posibles. Por ello, son muy caros de mantener. Un señor es muy rico cuando puede alardear de tener varios muls de su propiedad. Los muls son famosos por tener mucho de la obstinación de sus parientes enanos. En cautividad, un mul sólo pensará en escaparse, y por lo general, lo logrará con rapidez, morirá o será vendido. Los mercaderes de esclavos saben mucho de su simpleza de mente y de su afición a la lucha. Aquellos muls que han comprado su libertad suelen ganarse la vida como guerreros. Sin embargo, no se conocen sacerdotes o psionistas mul.

Ecología: Los muls nacen estériles. Aunque muchos tienen relaciones de pareja y son capaces de amar, no tienen hijos. La única manera de que nazca un mul es de la unión de humano y enano. El riesgo para la madre es muy grande: los grandes muls son muy difíciles de alumbrar, y uno de cada diez embarazos acaban con la muerte de madre e hijo. Un mul suele vivir unos 85 años.

Thri-Kreen, athasiano

CLIMA/TERRENO:	Cualquiera
FRECUENCIA:	Muy Raro
ORGANIZACION:	Manada
CICLO ACTIVIDAD:	Constante
DIETA:	Carnívora
INTELIGENCIA:	Media (8-10)
TESORO:	Varía
ALINEAMIENTO:	Caótico neutral

NUMERO APARICION:	2 d 12
CATEGORIA DE ARMADURA:	5
MOVIMIENTO:	18
DADOS DE GOLPE:	Larva 1+3 Infante 2+3 Joven 3+3 Joven adulto 4+3 Adulto 5+3 Adulto maduro 6+3

GAC0:	Larva 19 Infante/joven 17 Joven adulto/adulto 15 Adulto maduro 13
-------	--

NUMERO DE ATAQUES:	5 o 2
DAÑO/ATAQUE:	1d 4 (x4)/1d 4+1 o 1d 4+1/por arma
ATAQUES ESPECIALES:	Paralización
DEFENSAS ESPECIALES:	Esquivar armas arrojadas
RESISTENCIA A LA MAGIA:	No
TAMAÑO:	G (3,50 m)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR PE:	Larva 65, Infante 120 Joven 175, Joven adulto 270, Adulto 975, Adulto maduro 1400

PSIONICOS:

Varía

Los thri-kreen son una raza de hombres-insecto a los que suele denominarse «mantis guerreros». Nativos de las ciénagas y desiertos de Athas, los thri-kreen han asolado naciones enteras con sus tribus guerreras.

Los adultos maduros thri-kreen llegan a los 2,30 m hasta el hombro, y miden en total más de tres metros. De los seis miembros que salen de su sección torácica, dos se usan para caminar, los otros cuatro acaban en manos de cuatro dedos. Su exoesqueleto, de color arenoso, es muy duro. Un thri-kreen tiene ojos negros facetados, dos antenas y una complicada estructura mandibular que maneja la comida mientras la mastica. Las antenas les sirven para orientarse entre la maleza en la oscuridad (también para aminorar cualquier penalización en combate por ceguera u oscuridad en 1 pg; las armas arrojadas no se ven afectadas). Los thri-kreen suelen llevar arneses y algún tipo de ropa, pero nunca armadura.

El lenguaje nativo thri-kreen se basa en chasquidos y rechinar de sus mandíbulas. Al igual que para otras criaturas es muy difícil entenderles, los thri-kreen son unos negados para imitar otros lenguajes. Sólo hablan su propia lengua, aunque algunos entienden el común.

Combate: El exoesqueleto quitinoso del thri-kreen le da una Ca natural de 5. Desarmado, puede atacar con cuatro garras y un mordisco por asalto. Cada garra hace 1d 4 de daño, y el mordisco causa 1d 4+1 puntos de daño. Si usa un arma, el thri-kreen puede atacar con ella y morder a la vez. Los thri-kreen son maestros en el uso del chatkcha, un arma arrojada de cristal que usan cuando se hacen adultos. El chatkcha puede ser lanzado hasta 70 metros y volverá a su dueño si falla. Cuando acierta, el chatkcha hace 1d 6+2 puntos de daño. El gythka, una lanza con filos en ambos extremos, puede causar de 1 a 6 puntos de daño en enemigos de tamaño humano o menores, o 1d10 pd en oponentes mayores. El gythka puede ser lanzado como una pica para hacer 1d 6+2 puntos de daño.

Un thri-kreen adulto o maduro puede atacar también con su saliva venenosa. Quien sea alcanzado por su mordisco, debe tirar contra paralización, o queda-



rá inmóvil. Las criaturas de tamaño menor que humano quedan paralizadas durante 2 d 10 turnos; humano, 2d 8 turnos y las más grandes 1d 8. Las criaturas calificadas de enormes o más grandes sólo se ven afectadas un turno.

Los thri-kreen «jóvenes» pueden saltar a distancias increíbles: 7 metros hacia arriba y hasta 16 hacia adelante. No pueden saltar hacia atrás. Los thri-kreen maduros pueden esquivar armas arrojadas con 9 o más en un 1 d 20: si son normales, no si son armas mágicas. Estas últimas modifican su tiro mediante sus bonificaciones por magia.

Hay un 50 por ciento de posibilidades de que un thri-kreen posea un poder psiónico: consúltese el **Manual de los Poderes Psiónicos** al respecto.

Los thri-kreen pueden usar muchos objetos mágicos, aunque los que están pensados para ser llevados por humanoides no les sirven, ya que no pueden colocárselos adecuadamente. A no ser que se especifique lo contrario, asume que los objetos mágicos están pensados para humanoides.

Hábitat/sociedad: Los Thri-kreen se organizan en manadas de caza: no hay comunidades estables. Las manadas vagan sobre grandes territorios que dicen que son suyos. Cuando se les encuentra en grupos de ocho o más, cada múltiplo de ocho comprende dos adultos maduros, dos adultos, un joven adulto, un joven, un infante y una larva. Todos los demás serán adultos maduros.

Ecología: Los thri-kreen son carnívoros. Normalmente, no cazan otros seres inteligentes para comer, pero lo harán en tiempos de necesidad. Los guerreros mantis gustan de la carne de elfo, lo que mantiene a ambas razas siempre a la greña.

Una vez incubado, el thri-kreen empieza como larva y avanza un estadio en su ciclo vital por año. La larva y el infante thri-kreen puede causar un máximo de 1 pd por ataque. Los jóvenes y jóvenes adultos pueden causar un máximo de 3 pd por ataque. Los thri-kreen suelen vivir unos 35 años. Los thri-kreen no tienen necesidad de dormir. Los personajes de esta raza pueden estar activos de día y de noche.

ESPECIAL



Sol Oscuro



Los tenebrosos muertos vivientes de Athas, el mundo de AD&D™ y DARK SUN™

Carta del Nómada

Por Troy Denning

Mi hermosa sobrina, Tyra,

Te escribo a petición de tu madre respecto a tu reciente interés en la necromancia. Estoy seguro de que tus investigaciones te habrán revelado ya que se trata de un campo de estudio tremendamente horrible y arriesgado. Los objetos que atraen tu interés no sólo son peligrosos, impredecibles y abominaciones del orden natural, sino que el tema en sí nunca deja de atormentar a aquellos que lo persiguen.

He conocido necromantes que sufren la ilusión de que, tras su muerte, ellos también sufrirán el terrible destino de los muertos vivientes. Otros creen que, excepto ellos mismos, todo el mundo está habitado por muertos vivientes disfrazados de seres vivos con la

única finalidad de engañarles. Unos pocos eruditos de las artes necrománticas se muestran incluso desconcertados y confunden esta vida en la muerte como la Inmortalidad, y llegan a aspirar realmente a esta condición después de su tránsito.

Con mucha razón, tu madre teme que tu seguridad esté en grave peligro si prosigues más tus pesquisas. Me ha pedido que te convenza de que abandones tus estudios a favor del rico (aunque no apuesto) marido que ha elegido para ti. Tu madre me suplica también que te recuerde que una heredera de la casa mercantil de Orien no es alguien cuya mente deba corromperse con el estudio de la necromancia.

No tengo intención de hacer lo que tu

madre me pide. El estudio de los muertos vivientes es un campo muy olvidado en Athas, y uno de los que alberga más secretos referentes a la historia de nuestro mundo que cualquier otra disciplina. Pese al terrible peligro para ti, sin decir nada de la tensión que seguramente pondrá sobre tu joven mente, te animo a seguir el estudio de los muertos vivientes hasta donde te lleve tu valor.

Aunque mi propio conocimiento de la necromancia es limitado, he hallado un número considerable de muertos vivientes durante mis viajes. A partir de eso, he escrito todo lo que sé acerca de estas disolutas criaturas, con la humilde esperanza de que sirva tanto para ampliar tus conocimientos como para ayudarte a protegerte de los infortunados accidentes



que tan a menudo se abaten sobre los estudiantes de tu campo.

Naturaleza general

Inteligencia: Evidentemente, los muertos vivientes de Athas fueron en sus tiempos seres vivos. En mi opinión, para ser llamado con propiedad muerto viviente, el sujeto debe haber pertenecido también a una especie inteligente cuando estaba con vida. Esta especie puede haber sido calificada como una raza antigua o nueva, siempre que esté dotada de inteligencia. Me he encontrado con (y he huido de) muertos vivientes de las razas humana, élfica, enana, halfling, gith, semigigante, gigante, mul y baazrag, entre otras. Todos eran igual de aterradores.

Por supuesto, todos hemos encontrado diversos animales vagando por este mundo mucho tiempo después de que hubieran muerto, así como zombies y esqueletos sin mente, pero creo que estos seres deben ser llamados más propiamente «muertos andantes» que «muertos vivientes». Los «muertos andantes» son o bien demasiado obtusos para darse cuenta de que han muerto, o más a menudo los instrumentos de retorcidos hechiceros que han animado a los desgraciados para sus propios e inicuos propósitos (algo que confío que una dama de tu integridad no tenga intención de hacer). Los auténticos muertos vivientes poseen inteligencia y voluntad propias..., lo cual, por supuesto, los hace doblemente peligrosos.

Espíritu motor: Cuando una persona muere, normalmente su espíritu se separa del cuerpo y se desvanece. Algunos místicos y psiónicos afirman que el espíritu «va al gris». Supongo que esto no es más que otra forma de decir que se desvanece. Puesto que no he muerto nunca, no estoy seguro de que mis suposiciones sean totalmente correctas, pero parece lógico.

Algunas veces, sin embargo, cuando una persona poderosamente motivada muere, su espíritu no perece. En vez de ello, o bien sigue residiendo en el cuerpo muerto (muchos necromantes lo clasifican como «corpóreo»), o se separa del cuerpo y no se desvanece (en cuyo caso es clasificado como «incorpóreo»).

Este espíritu se niega a aceptar su destrucción. El cuerpo muere, pero el espíritu sigue medrando hacia el objetivo que persiguió en vida. En esencia, mediante un acto de poder de la voluntad, desafía la muerte y penetra en un estado que no es ni vida ni muerte.

En este estado, las fuerzas de la naturaleza parecen afectar a los muertos vivientes de una forma distinta a las criaturas vivas. Raras veces necesitan comida o agua, y pueden resistir temperaturas increíblemente extremas. A menudo no resultan afectados por las armas normales, y los golpes que destruirían a un hombre vivo simplemente les frenan un poco. No es inusual para ellos ser inmunes a ciertos tipos de magia o psiónica, y el mero contacto de un muerto viviente puede ser devastador para la carne viva.

Desgraciadamente para los seres vivos, su mismo estado de vivos hace que los muertos vivientes se sientan asinamente celosos. Si se les da la oportunidad, la mayoría de los muertos vivientes atacarán a un ser inteligente vivo apenas verlo, aunque a menudo dejan a las criaturas no inteligentes tranquilas. Incluso los muertos vivientes más nobles tienen un temperamento vivo e intolerante respecto a los seres vivos.

Unicidad: No hay dos muertos vivientes iguales, del mismo modo que no hay dos personas vivas iguales. Aunque algunos muertos vivientes pueden tener un cierto parecido entre sí e incluso pueden ser categorizados como del mismo tipo por los estudiantes de necromancia, no cometes el error de creer que son iguales.

Dos elfos, por ejemplo, pueden parecerse tanto el uno al otro que sólo un miembro de su propia tribu pueda distinguirlos. Sin embargo, uno de ellos puede ser un poderoso profanador, y el otro puede ser un ladrón igualmente hábil. Evidentemente, los dos tendrán poderes muy diferentes, pese a sus similitudes superficiales.

Lo mismo ocurre con los muertos vivientes. Las habilidades que aprendieron en vida siguen con ellos después de la muerte. En su vida, un hombre pudo ser un psiónico y otro un guerrero. Como muertos vivientes, ambos pueden ser raaigs (que describo más adelante), pero el psiónico atacará con su mente y el guerrero con sus armas. Tendrán todas las habilidades que poseían en vida, además de los poderes que su condición particular de muertos vivientes les otorga.

Cada criatura muerta viviente es un ser distinto, con habilidades únicas basadas en sus poderes y habilidades en vida. Como cualquier criatura inteligente y de voluntad libre, tendrá sus propias motivaciones y perseguirá sus propias metas después de la muerte.

Categorías

Aunque cada muerto viviente es un individuo único, pueden ser categorizados de acuerdo con ciertos tipos generales del mismo modo que los hombres pueden ser categorizados según sean elfos, halflings, etc.

Sin duda descubrirás que algunas razas tienden a caer en ciertas categorías de muertos vivientes. A partir de eso, puedes llegar a la conclusión de que la raza es el único factor que determina en qué tipo de criatura se convierte un ser tras su muerte. No cometes este error, puesto que seguramente te conduciré a caminos equivocados..., y de ahí al peligro.

Por mi experiencia en Athas, el tipo de muerto viviente en que se convierte una persona tras su fallecimiento depende de la naturaleza de la compulsión que impidió que su espíritu «fuera al gris», no de la raza a la que pertenece. Por supuesto, no puede negarse que ciertas razas tienen tendencia a caer en ciertas categorías de muertos vivientes, pero esto es un reflejo de las proclividades raciales normales hacia tipos comunes de motivacio-

nes y comportamientos. Ninguna fuerza, natural o sobrenatural, determina si un miembro de una raza determinada se convertirá en un cierto tipo de muerto viviente.

Dada esta advertencia, pues, a continuación sigue una breve exposición de las distintas categorías de muertos vivientes en Athas.

Esqueletos y zombies: Esqueletos y zombies son lo que yo llamo «muertos andantes», antes que auténticos muertos vivientes. No poseen inteligencia ni voluntad independiente; siempre son servidores de algún otro ser, y han sido animados para servir a sus propósitos. Los menciono aquí tan sólo para completar el cuadro, y para que sepas reconocer a los más poderosos y nefarios seres a tu alrededor cuando te los encuentres. Como regla general, esqueletos y zombies tienden a ser de tamaño humano o más pequeños, puesto que requiere más energía animar cadáveres más grandes. Por supuesto, eso no impide que alguna vez te tropieces con un esqueleto meklilot o un zombie gigante. Cuando te ocurra esto, como seguramente te pasará durante tus estudios, te sugiero una rápida retirada. Cualquier cosa que pueda animar a un gigante tiene que ser realmente poderosa.

Zombies pensantes: Hay zombies inteligentes, y normalmente pueden distinguirse de los auténticos zombies por el destello de odio que arde en sus ojos. Sin embargo, sólo tienen una voluntad semilibre, debido a la naturaleza de su creación. Los zombies pensados se forman cuando una criatura muere mientras se halla bajo una poderosa compulsión de realizar una tarea determinada (como cuando se halla bajo la influencia de un conjuro de geas o búsqueda). El espíritu de tales criaturas lucha por completar la tarea que le fue asignada.

Los zombies pensantes son libres de elegir la estrategia a utilizar para completar su búsqueda, y a veces son muy creativos en sus enfoques. Nunca, bajo ninguna circunstancia, permitirán ser desviados de su misión. Muchos zombies pensantes son gigantes y semigigantes, porque su gran tamaño y fuerza hace a estas dos razas los blancos favoritos para el tipo de coerción que produce zombies pensantes.

Faels: Los faels se forman cuando muere una persona glotona y su espíritu sigue sintiendo hambre como consecuencia de los excesos que conoció durante su vida. A menudo aparecen en festines, fiestas y otras ocasiones donde se espera consumir grandes cantidades de comida y bebida. Al principio intentan pasar desapercibidos, aunque nunca se sitúan lejos de la mesa de la comida o donde se sirven los vinos.

A medida que progresa la velada, empiezan a beber más y más, a comer más y más, y finalmente a apartar a los seres vivos de la comida y la bebida. Una vez agotado todo lo consumible, exigen más a los seres vivos aún presentes, y atacan sin éstos son incapaces de proporcionarle más comida. Aunque puede parecer que la mejor forma de manejar a un

fael es dejarle que coma hasta reventar, esta estrategia no funciona nunca. Los faels poseen una capacidad de consumir infinita.

Evidentemente, muchos faels proceden de las razas élficas. Por eso una de las cosas más insultantes que puedes decirle a un elfo es que come como un fael.

Raaigs: Los raaigs son una de las más intrigantes especialidades del estudio necromántico. Junto con los meorties (de los que hablo más adelante), tienen la distinción de ser los más antiguos de los muertos vivientes, y creo que guardan algunos de los secretos más intrigantes de la historia athasiana. Sin excepción, todos los raaigs tienen miles de años de edad. Son espíritus incorpóreos sostenidos por una inquebrantable fe en sus antiguos dioses... los cuales, por supuesto, ya no existen en Athas. ¿Quién puede decir lo que les ocurrió a estas antiguas deidades? ¿Llegaron a existir alguna vez? ¿Murieron? ¿Se marcharon, o simplemente se desvanecieron como hacen ahora los espíritus mortales? Este es uno de los grandes secretos que la necromancia pretende descubrir.

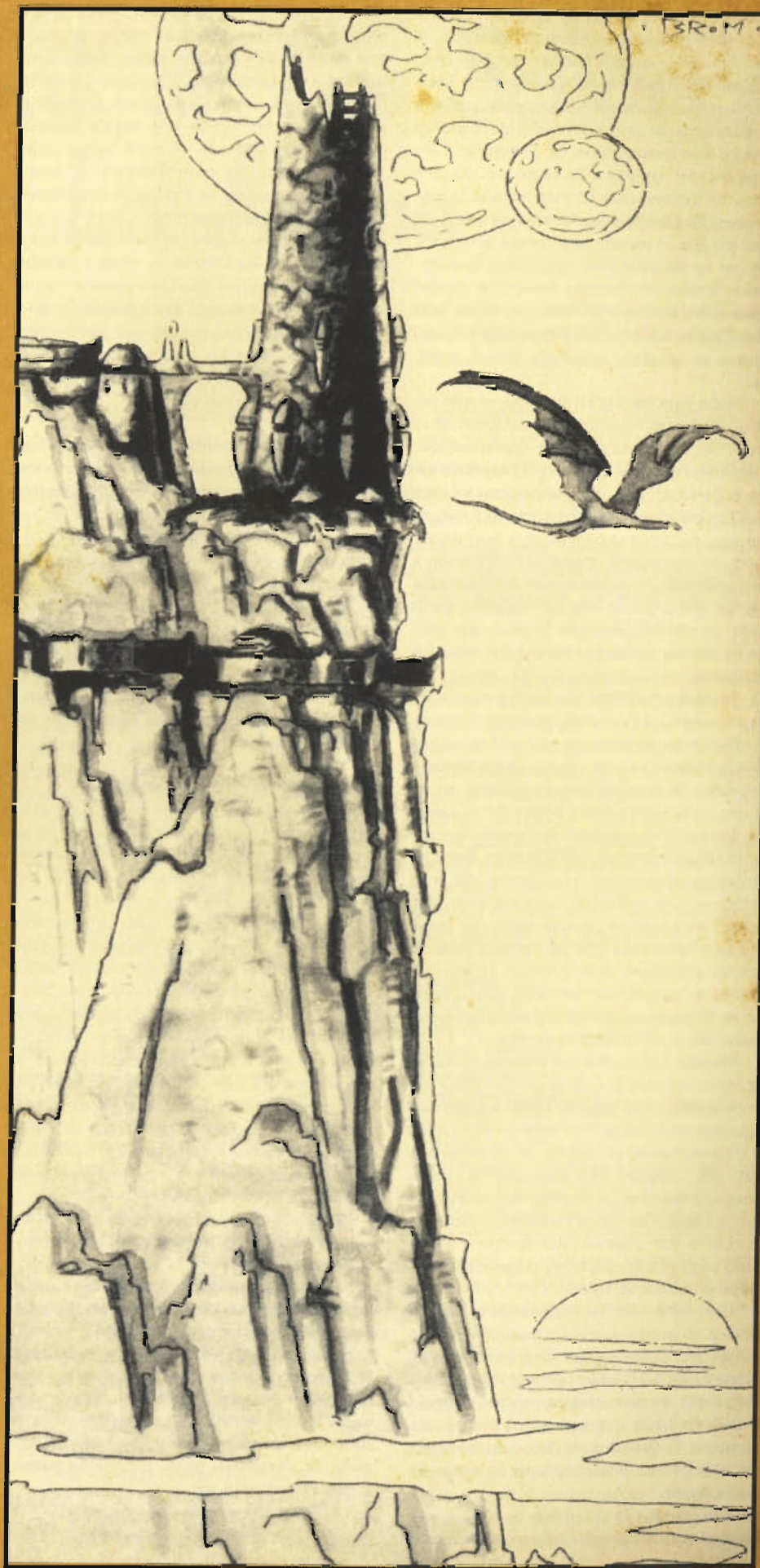
Los raaigs son hallados siempre dentro de un santuario, ya sea un antiguo edificio de piedra, un bosquecillo, una gruta desierta, cualquier cosa. Son extremadamente poco comunicativos, y sólo permitirán entrar en sus templos aquellos cuyo carácter moral siga los preceptos predicados por su antigua desde hace mucho perdida deidad. A veces un raaig puede incluso dignarse a hablar con tales individuos, aunque sólo si de alguna forma éstos demuestran poseer una valía excepcional. Todos los demás son alejados.

Todos los raaigs son de las antiguas razas (humano, elfo, enano, gigante y halfling).

Meorties: Los como raaigs, los meorties tienen miles de años de edad y proporcionan una intrigante ventana a la historia athasiana. Cuando un gran rey de los antiguos moría, su cuerpo era conservado especialmente con sales y cal; podía ser o no envuelto en telas. Luego era dejado descansar en una cripta secreta con grandes cantidades de tesoro, a fin de que el rey pudiera seguir ocupándose del bienestar de su reino.

Los espíritus de tales gobernantes continuaban morando en sus cuerpos, sostenidos por el deber que les fue impuesto a su muerte. Desgraciadamente, los encuentros con tales meorties proporcionan poca información histórica. Los meorties emergen de sus criptas sólo para vengar la violación de las antiguas leyes que gobernaban sus hace tiempo olvidados reinos. Cuando uno de ellos te persigue, discutir sobre historia es la última cosa que tiene en mente.

Debería señalar aquí que tanto los límites como las leyes de estos antiguos reinos son misterios para nosotros. Es muy fácil incurrir en la ira de un meorty a causa de alguna acción que parece perfectamente inocente, como cocinar sobre un fuego de leña o beber un sorbo de agua sin escupir antes un poco sobre el suelo. Para hacer peores las cosas, esta mis-



ma acción puede no suscitar ninguna respuesta a unos pocos kilómetros de distancia, al otro lado de la antigua frontera con otro reino también olvidado. Para evitar el ofender inadvertidamente a estos antiguos, reyes, lo mejor es normalmente seguir las costumbres locales que se han desarrollado en respuesta a los ataques del meorty a lo largo de muchos años. En general, cuanto más extraña la costumbre, más probable es que refleje una antigua ley que el meorty local fuerza a cumplir. (Se me ha ocurrido que, estudiando cuidadosamente estas costumbres locales, es posible trazar sobre un mapa las fronteras de los antiguos reinos. Quizás éste pueda llegar a convertirse en un tema de interés para ti, querida.)

Hallar a un meorty en su cripta es más peligroso aún que violar las leyes perdidas de su reino. Un meorty supone que cualquiera que entre en su cripta lo hace con el propósito expreso de robar. Una vez una persona ha visto la cripta de un meorty, el meorty hará todo lo que esté en su mano para matar a esa persona antes de que pueda revelar la localización a otra. Además, cualquiera que consiga robar algo de una cripta se verá perseguido y castigado. En general, resultará juicioso que limites tu estudio de los meorties a los métodos indirectos.

Todos los meorties son de las razas antiguas (humano, elfo, enano, gigante y halfling).

Espíritus atormentados: Los espíritus atormentados son los restos incorpóreos y torturados de personas que cometieron un acto que violó la naturaleza básica de su carácter. Sus espíritus culpables no pueden descansar ni siquiera después de la muerte. Estos individuos torturados son quizá los más peligrosos de todos los muertos vivientes, porque en su agonía se han vuelto tan amargados y retorcidos que su única alegría es destruir a los seres vivos y felices. El tipo más común de espíritu atormentado, por supuesto, es el banshee enano, creado cuando un enano olvida la finalidad de su vida.

Dhaots: Los dhaots son muertos vivientes incorpóreos creados cuando un individuo con un poderoso amor hacia su hogar o algún otro lugar especial muere muy lejos de él. Cuando el cuerpo muere, el espíritu se ve abrumado por un deseo de regresar a casa. Desgraciadamente, el sentido del espíritu del mundo físico se ve severamente limitado cuando queda separado del cuerpo, y a menudo vaga por los páramos durante años antes de encontrar su lugar.

Una vez lo alcanza, el dhaot descubre que todavía no puede descansar hasta que el cuerpo que abandonó regrese también al hogar. El dhaot elige entonces a un individuo con la posibilidad de recuperar su perdido cuerpo y le incordia hasta que los huesos sean traídos de vuelta. El desierto está lleno con los dhaots de halflings que murieron fuera de sus queridos bosques.

T'lizes: Un t'liz es creado cuando un profanador extremadamente poderoso muere an-

tes de completar sus estudios mágicos. El espíritu queda rezagado en su cuerpo y prosigue sus estudios durante siglos. Los t'lizes tienden a ser raros, porque la mayor parte de los profanadores son perseguidos y muertos por los reyes hechiceros o la Velada Alianza antes de que alcancen un nivel lo bastante grande como para convertirse en t'lizes. Sorprendentemente, los t'lizes son una valiosa fuente de información para historiadores y necromantes. Viven durante siglos (algunos desde la época de los antiguos) y están poseídos por mentes eruditas. Cuidado cuando trates con t'lizes, sin embargo. Por educados y dispuestos a informar que parezcan, no sienten ningún amor hacia los seres vivos. Si un t'liz coopera con tus estudios, es porque hacerlo conviene a sus propios intereses.

Espero que esta información te sirva bien en tus estudios. Sólo tú sabes lo que es mejor para ti, aunque comparto parte de la ansiedad de tu madre referente a los peligros de tus investigaciones. Si decides perseguir estos intereses, por favor ten en cuenta mis advertencias y mis directrices. Puedes enriquecer la vida de todos nosotros con tus descubrimientos, o caer presa de un monstruoso mal del que ningún ser humano cuerdo debería atreverse a hablar o siquiera imaginar. En cualquier caso, aquí tienes a tu tío que tanto te quiere, y que pone toda su confianza en tu buen juicio.

Crear muertos vivientes athaslanos

Por la carta del nómada debería ser evidente que, aunque los muertos vivientes de la campaña en DARK SUN™ mantienen una relación superficial con los muertos vivientes de otros entornos de juego, en el fondo son seres de naturaleza muy distinta. Cada uno de ellos es un individuo único, que persigue sus propias metas y está motivado por deseos individuales que tus personajes pueden comprender o no. Recuerda también que las categorías descritas por el nómada se basan en cómo la criatura muerta viviente llegó a este estado, y tienen poco que ver con los poderes reales de la criatura. Dos meorties, por ejemplo, nunca serán iguales. Uno puede parecerse a una momia convencional en apariencia y habilidad, mientras que otro puede estar más cerca de un vampiro convencional.

Para crear muertos vivientes para el mundo de DARK SUN, usa el siguiente procedimiento:

1. Trata los muertos vivientes del mundo de DARK SUN como PNJs completamente detallados, no simplemente como criaturas. Rellena una hoja de personaje para cada PNJ que lo describa antes de convertirse en un muerto viviente, detallando todo lo que normalmente detallarías para un PNJ normal: raza, sexo, puntuaciones de habilidad, categoría de personaje, nivel, puntos de golpe, conjuros, psiónica, etc.

2. Proporciona a tu PNJ una historia. No necesita ser demasiado detallada, sólo un

nombre, una ocupación, una idea general de dónde vivió, lo que deseaba de la vida, y cualquier otra cosa que creas que te ayudará a comprenderle mejor.

3. Decide cuándo y cómo murió. Si estás creando un raalg o un meorty, tu personaje tuvo que vivir hace dos mil años o más. De otro modo, pudo morir en cualquier momento entre los dos mil años y hace pocas horas.

4. Toma en consideración las motivaciones del personaje en su vida y elige en qué tipo de muerto viviente crees que puede haberse convertido.

5. Proporciona a tu creación algunos poderes de muerto viviente especiales. Para muertos vivientes de nivel bajo (nivel 1-5), uno o dos poderes deberían bastar. Para muertos vivientes de nivel medio (nivel 6-12), tres o cuatro poderes irían bien. Los muertos vivientes de nivel 13 y superior deberían tener un mínimo de cinco poderes especiales de muerto viviente, junto con un poder adicional por cada cinco niveles por encima del 13. Los poderes especiales de muerto viviente pueden incluir cosas tales como lo siguiente: Inmunidad a todas las armas excepto las metálicas, la habilidad de atravesar objetos sólidos, un toque supercallejón que causa daño extra, la habilidad de drenar niveles de vida tocando a una criatura, la habilidad de transferir puntos de golpe de la víctima a la criatura, inmunidad a ciertos tipos de conjuros o psiónica, la habilidad de causar miedo u oscuridad a voluntad, etcétera. Puesto que cada muerto viviente es único, estos poderes pueden ser cualquier cosa que desees. Para más ideas, puedes echar un vistazo a los muertos vivientes listados en el *Compendio de monstruos*. También puedes decidir proporcionar a tus muertos vivientes algunas vulnerabilidades especiales apropiadas a su naturaleza, como sufrir doble daño de los ataques basados en el frío, quedar paralizado durante 1d4 rounds por el contacto con un arma de bronce, ser disipado durante 1d4 días si es obligado a mirar a su propio reflejo, etcétera.

Recuerda siempre que, independientemente de los poderes extras garantizados a tu criatura muerta viviente, retiene todas sus puntuaciones de habilidad, beneficios por categoría, puntos de golpe, conjuros, poderes psiónicos, etc. que poseía mientras era un PNJ vivo.

6. Decide cuáles son la metas y ambiciones actuales de tu criatura muerta viviente, basándote en su antigua personalidad y sus nuevos instintos como muerto viviente.

7. Recuerda que todos los muertos vivientes resultan afectados normalmente por conjuros, ahuyentamientos, psiónica, etcétera, como se relaciona en los libros de reglas estándar del AD&D™. (Aunque el nómada hace una distinción entre «muertos vivientes andantes» y auténticos muertos vivientes, esto no tiene ningún efecto en términos de reglas.)

El Arsenal de Los Señores de La Arena

Nuevas armas forjadas para el Sol Oscuro

Por Timothy B. Brown

Las arenas, tabernas, calles y desiertos de Athas son el hogar de gran número de exóticas y extrañas armas. Muchas están pensadas para un único cometido. Las armas de mayor éxito están muy extendidas entre la población. Los gladiadores las conocen todas: si tu personaje es valiente, que busque a uno, y éste, con mucho gusto, le hará una completa demostración. Los detalles de las armas aquí presentadas se exponen como sigue:

Pericia y Especialización: Cada arma tiene una bonificación por pericia y otra por especialización. Un guerrero que se especialice en un arma determinada gana ambas bonificaciones, pues ha de lograr la pericia antes de poder especializarse. Cualquiera de las bonificaciones aquí propuestas se suma a las que ya tuviera por especialización. Por ejemplo, si el daño de un arma se supone doble, se dobla tras haber aplicado las bonificaciones necesarias.

Material del arma: Los precios, pesos y daños expresados suponen que el arma tiene partes metálicas. Todas estas armas pueden fabricarse con otros materiales según la Tabla de Materiales para Armas de Dark Sun. Nótese que el cahulak, el aplastahuesos, la porra datchi y el látigo del maestro pueden hacerse fácilmente sin metal; pueden comprarse por un uno por ciento del precio propuesto y ser usados sin penalizaciones al ataque o al daño, a pesar de los materiales de los que estén hechas.



Ilustraciones de Brom

El amigo del bardo

Coste: 10 mo

Peso: 3

Tamaño: Pequeño

Tipo: P/C

Velocidad de arma: 3

Daño: Pequeño-mediano/grande 1d 4+1/1d 3

Popularizada por los bardos de Balic, el amigo del bardo es un arma de aspecto amenazador, que lleva varias hojas afiladas. Si se sabe usar, es excelente como arma de parada y para peleas tumultuosas. Las hojas suelen estar hechas de metal o de obsidiana, atadas y montadas en un mango de madera. Las dos cuchillas superiores pueden ser de metal o madera, aunque a veces son colmillos de depredadores del desierto. El mango puede tener agujeros para los dedos; cuando no los lleva, el arma se sujeta a la mano mediante tiras de cuero. Sabiendo que es un arma de bardo, es cosa normal que las hojas estén impregnadas de veneno.

Uso con Pericia: Un usuario con pericia está lo suficientemente familiarizado con el arma como para conocer los riesgos que supone guardarla. Puede esconderla entre sus ropas, en la pierna, en el brazo, en el torso o la espalda con una simple correa de cuero. Así oculta, el arma puede sacarse lista para ser utilizada en el primer asalto del combate. Los usuarios sin pericia sólo pueden confiar en ocultar su arma sin herirse (1d 2 - 1 puntos de daño por asalto e intento de esconderla).

Uso especializado: Además de ser capaz de ocultar al amigo del bardo en su persona, un guerrero especializado puede utilizarlo como arma de parada, o como segun-

da arma, a su entera elección, en cada asalto. Cuando se usa para detener un ataque, el amigo del bardo brinda un bonus de +3 a la CA, y permite usar un arma con la otra mano sin penalización (aunque la parada normal requiere que el personaje cese en todos sus ataques: ver Guía del Dungeon Master). Cuando se usa como segunda arma, el guerrero es penalizado en el tiro ataque de cada una de ellas como es normal. El personaje ha de anunciar su intención de usar el arma para parar o atacar cada asalto, antes de que se tire por iniciativa.

Cahulaks

Coste: 12 mo

Peso: 12

Tamaño: Mediano

Velocidad de arma: 3

Daño: P-M/G 1d 4+1/1d 3

Tipo: P/B

Velocidad de arma: 5

Daño Pequeño-mediano/grande: 1d6/1d6

Los cahulaks son una pareja de armas con cuatro hojas, unidas mediante una cuerda. Pueden ser utilizados en las dos manos como arma de combate: uno o los dos pueden ser arrojados para atrapar y causar daño al oponente.

Las hojas suelen estar talladas en huesos de la cadera o el hombro del mekillot, pero las versiones más caras pueden estar forjadas en acero. Los mangos se hacen de madera sólida y, muy raramente, de hueso. La cuerda que los une puede medir hasta tres metros: los que saben pelear con el cahulak llevan parte de la cuerda enrollada en el brazo cuando se preparan para el combate.

Uso con pericia: El portador puede atacar con ambos cahulaks, uno en cada mano, según las reglas de «Ataque con ambas manos» del Libro del Jugador, aunque ambos cahulaks son del mismo tamaño. Un personaje con pericia en cahulak puede lanzarlos los dos a la vez. La víctima sufrirá dos ataques, aunque cada ataque con éxito sólo causará la mitad de daño (1d 3/1d 3). Además, las criaturas de tamaño humano o más pequeñas quedarán enredadas en la cuerda a no ser que tiren contra petrificación. El personaje enredado por la cuerda no puede moverse ni atacar normalmente durante ese asalto.

Uso especializado: Un guerrero especializado puede intentar atrapar a un enemigo tirando un cahulak todo lo largo que dé de sí la cuerda (3 metros). Si se saca el tiro, la víctima recibe la mitad del daño normal (1d 3/1d 3), y el cahulak ha logrado su objetivo. Una vez atrapado, el portador puede tirar de la cuerda y desequilibrar al contrario, evitando que ataque y dependiendo del tamaño relativo de la presa. Si la víctima tiene el tamaño del lanzador o menos, ésta debe tirar contra petrificación, o perderá el equilibrio. Los enemigos dos categorías de tamaño mayores que el lanzador no pueden ser desequilibrados.



Aplastahuesos

Coste: 24 mo

Peso: 9

Tamaño: Grande

Tipo: B

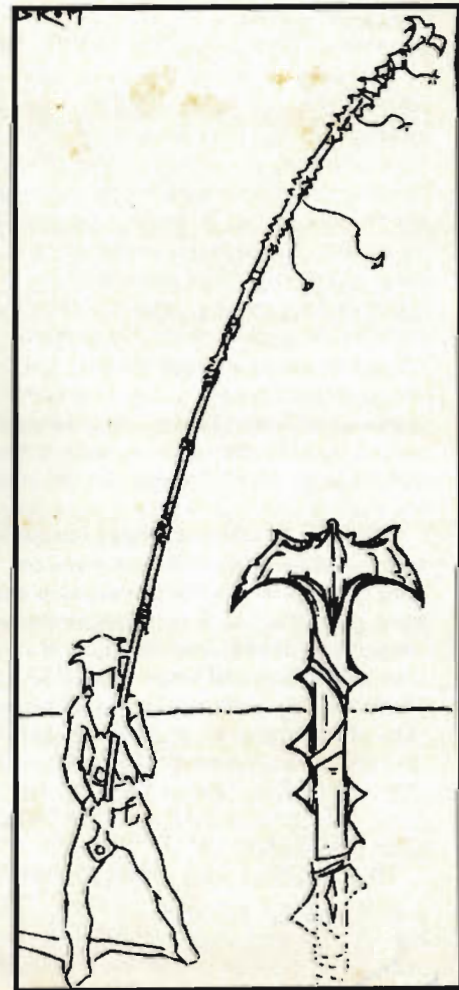
Velocidad de arma: 10

Daño pequeño-mediano/grande: 1d4/1d3

Un aplastahuesos es una piedra o bola metálica con pinchos, al final de una pértiga flexible de 6 u 8 metros. El portador clava un extremo de la pértiga en el suelo, y la agita hacia atrás y adelante hasta que casi golpea el suelo por delante y por detrás suyo.

Los armeros han descubierto que la raíz de la planta de cachava, natural de la Llanura de Mármol, es el material más idóneo para la construcción del aplastahuesos. Aunque pueden utilizarse otras materias primas, la raíz de cachava mantiene su flexibilidad semanas después de haberla cortado. Aunque los aplastahuesos son difíciles de utilizar en combate individual, pueden utilizarse detrás de una línea de tropas amigas para forzar al enemigo a la desbandada.

Uso con pericia: El portador debe emplear por fuerza un asalto ininterrumpido clavando la pértiga en el suelo e imprimiéndole el movimiento. Después de eso, el portador elige un «círculo de peligro»: un área circular de medio metro de diámetro,



centrada a cuatro metros por delante del arma. Hay un espacio correspondiente de la misma entidad a cuatro metros por detrás del usuario. Cualquier criatura que entre en esta área de peligro sufre hasta seis ataques en total por asalto. Para recuperar su arma, el portador debe emplear otro asalto completo para detener el movimiento del arma y desclavarla del suelo.

Uso especializado: Un usuario especializado puede hacer su aplastahuesos más efectivo cambiando la dirección del balanceo con rapidez. El área de peligro se convierte en un círculo con un radio de 4 metros centrado en el portador. Este puede elegir seis objetivos cualquiera en ese espacio por asalto.

Porra datchi

Coste: 12 mo

Peso: 10

Tamaño: Grande

Tipo: B

Velocidad de arma: 4

Daño: P-M/G 1d 6/1d 4

La porra datchi es un arma específica de los combates deportivos, y muy popular entre las muchedumbres despiadadas, a causa de las horribles heridas que inflige. La parte principal de la porra mide un metro o metro y medio, y va sujeta a un mango de



madera o hueso de un metro. El cuerpo principal está hecho de material poroso, colmenas de insectos o raíces, y es muy liviano. Entonces se le añaden docenas de afilados pinchos. Estos pinchos pueden ser metálicos, pero lo más normal es que estén hechos de dientes y garras de bestias. El mango es muy sólido, permitiendo al portador agarrar con fuerza la base para ampliar su alcance o su nivel.

Uso con pericia: Quien lleve una datchi con pericia en su uso puede utilizarla en combate con gran efectividad, pero no recibe beneficios especiales. Como es tan ligera, la datchi tiene un buen factor de velocidad, lo que la hace una de las armas más rápidas de su tamaño en todo Athas.

Uso especializado: El usuario de datchi especializado puede causar más daño girando el arma sobre su largo eje durante el combate. Girar la datchi de esta guisa requiere gran fuerza en los antebrazos: un personaje sólo puede hacer esto un número de veces igual a su puntuación en Fuerza al día. Además del daño normal, se añade 1d 3 cuando la datchi gira al golpear.

La garra del dragón

Coste: 15 mo

Peso: 9

Tamaño: Grande



Tipo: P

Velocidad de arma: 8

Daño: P-M/G: 1d 6/1d 6+1

La garra del dragón es un arma con varias cuchillas, muy extendida entre los maestros de la arena de Urik y Tyr. El arma tiene dos filos, hechos de cualquier material, uno a cada extremo de un bastón de madera de unos dos metros. En el centro tiene una barra o guardamano, en el que sobresale otra hoja perpendicular. Esta hoja es conocida como «la cuchilla de delante», mientras que las otras son las «cuchillas exteriores».

Uso con pericia: Un personaje familiarizado con la garra del dragón puede causar más daño con la hoja central usando el guardamano como palanca. Si el portador saca un tiro de destreza en 1d 20 tras un ataque con éxito, puede infligir 1d 4 adicional usando la hoja central.

Uso especializado: Un guerrero especializado en el uso de la garra del dragón puede utilizar las cuchillas exteriores para bajar la guardia del oponente, y usar luego la central en toda su efectividad. Si se ataca a un enemigo con la hoja de delante, y hay una posible víctima al alcance de las cuchillas exteriores, el guerrero puede hacer más de un ataque por asalto y cuchilla. Las cuchillas exteriores no tienen penalización al



tiro de ataque, pero sólo causan 1d 2 de daño.

Gubia

Coste: 6 mo

Peso: 12

Tamaño: Grande

Tipo: P/S

Velocidad de arma: 8

Daño: P-M/G: 1d 8/1d 10

La gubia colgada al hombro es un arma especializada de infantería, perfeccionada por los ejércitos de esclavos del Rey Oscuro de Nibenay. Es un arma que puede causar mucho daño al enemigo, y que no suele caer en el fragor del combate. La gubia en sí misma es una amplia hoja de hueso, obsidiana o metal montada en un bastón de un metro de largo. Un pequeño asidero sale del bastón, y en la parte trasera lleva un asa que sirve para dirigirla. La correa está hecha de cuero o tela, y a veces consiste en un arnés completo unido a cuello y hombros. El arma puede girarse fácilmente para acomodarla a un usuario zurdo.

Uso con pericia: Quien use una gubia y sepa cómo, puede causar más daño utilizando las asas después del primer golpe. Tras un ataque contra el enemigo coronado por el éxito, el portador puede anunciar su intención de seguir acuchillando en los próximos asaltos. Si es así, el portador de la gubia tiene mejor tiro de iniciativa que su víctima, impacta de nuevo automáticamente, apretando el arma contra él, y añadiendo +2 al tiro de daño. Si el contrario gana la iniciativa, logra evitar el ataque de la gubia: el usuario de ésta puede hacer un ataque normal, pero con -4 de penalización por no tener preparada el arma. El portador de la gubia debe declarar su intención antes de que se tire por iniciativa.

Uso especializado: Además del ataque de gubia, un portador especializado puede cargar todo el peso de su cuerpo en la gubia para causar más daño en un ataque normal. El portador recibe un penalización de -2 en su tiro de ataque, pero causa doble daño debido a la carga. También puede optar por acuchillar o cargar de nuevo en el siguiente asalto después de haber logrado un ataque con carga.

El látigo del maestro

Coste: 6 mo

Peso: 3

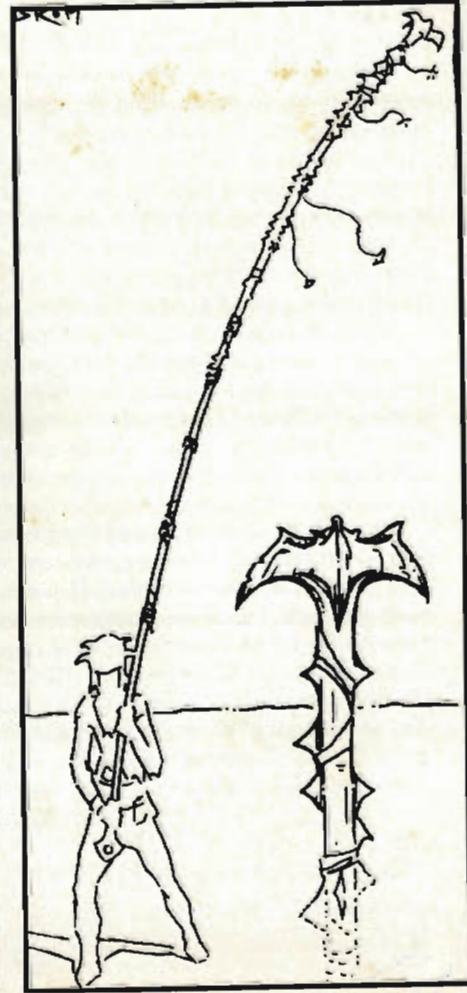
Tamaño: Mediano

Tipo: P

Velocidad de arma: 8

Daño: P-M/G: 1d 3/1d 2

El látigo del maestro es una de las armas favoritas de los gladiadores y vigilantes de la arena en todo Athas. El mango suele ser de hueso o marfil tallado, con motivos apropiados para el rango de su poseedor. El látigo en sí mismo está fabricado en cuero



Uso con pericia: El portador puede atacar con ambos cahulaks, uno en cada mano, según las reglas de «Ataque con ambas manos» del Libro del Jugador, aunque ambos cahulaks son del mismo tamaño. Un personaje con pericia en cahulak puede lanzarlos los dos a la vez. La víctima sufrirá dos ataques, aunque cada ataque con éxito sólo causará la mitad de daño (1d 3/1d 3). Además, las criaturas de tamaño humano o más pequeñas quedarán enredadas en la cuerda a no ser que tiren contra petrificación. El personaje enredado por la cuerda no puede moverse ni atacar normalmente durante ese asalto.

Uso especializado: Un guerrero especializado puede intentar atrapar a un enemigo tirando un cahulak todo lo largo que dé de sí la cuerda (3 metros). Si se saca el tiro, la víctima recibe la mitad del daño normal (1d 3/1d 3), y el cahulak ha logrado su objetivo. Una vez atrapado, el portador puede tirar de la cuerda y desequilibrar al contrario, evitando que ataque y dependiendo del tamaño relativo de la presa. Si la víctima tiene el tamaño del lanzador o menos, ésta debe tirar contra petrificación, o perderá el equilibrio. Los enemigos dos categorías de tamaño mayores que el lanzador no pueden ser desequilibrados.

Aplastahuesos

Coste: 24 mo

Peso: 9

Tamaño: Grande

Tipo: B

Velocidad de arma: 10

Daño pequeño-mediano/grande: 1d4/1d3

Un aplastahuesos es una piedra o bola metálica con pinchos, al final de una pértiga flexible de 6 u 8 metros. El portador clava un extremo de la pértiga en el suelo, y la agita hacia atrás y adelante hasta que casi golpea el suelo por delante y por detrás suyo.

Los armeros han descubierto que la raíz de la planta de cachava, natural de la Llanura de Mármol, es el material más idóneo para la construcción del aplastahuesos. Aunque pueden utilizarse otras materias primas, la raíz de cachava mantiene su flexibilidad semanas después de haberla cortado. Aunque los aplastahuesos son difíciles de utilizar en combate individual, pueden utilizarse detrás de una línea de tropas amigas para forzar al enemigo a la desbandada.

Uso con pericia: El portador debe emplear por fuerza un asalto ininterrumpido clavando la pértiga en el suelo e imprimiéndole el movimiento. Después de eso, el portador elige un «círculo de peligro»: un área circular de medio metro de diámetro,

centrada a cuatro metros por delante del arma. Hay un espacio correspondiente de la misma entidad a cuatro metros por detrás del usuario. Cualquier criatura que entre en esta área de peligro sufre hasta seis ataques en total por asalto. Para recuperar su arma, el portador debe emplear otro asalto completo para detener el movimiento del arma y desclavarla del suelo.

Uso especializado: Un usuario especializado puede hacer su aplastahuesos más efectivo cambiando la dirección del balanceo con rapidez. El área de peligro se convierte en un círculo con un radio de 4 metros centrado en el portador. Este puede elegir seis objetivos cualquiera en ese espacio por asalto.

Porra datchi

Coste: 12 mo

Peso: 10

Tamaño: Grande

Tipo: B

Velocidad de arma: 4

Daño: P-M/G 1d 6/1d 4

La porra datchi es un arma específica de los combates deportivos, y muy popular entre las muchedumbres despiadadas, a causa de las horribles heridas que inflige. La parte principal de la porra mide un metro o metro y medio, y va sujeta a un mango de

madera o hueso de un metro. El cuerpo principal está hecho de material poroso, colmenas de insectos o raíces, y es muy liviano. Entonces se le añaden docenas de afilados pinchos. Estos pinchos pueden ser metálicos, pero lo más normal es que estén hechos de dientes y garras de bestias. El mango es muy sólido, permitiendo al portador agarrar con fuerza la base para ampliar su alcance o su nivel.

Uso con pericia: Quien lleve una datchi con pericia en su uso puede utilizarla en combate con gran efectividad, pero no recibe beneficios especiales. Como es tan ligera, la datchi tiene un buen factor de velocidad, lo que la hace una de las armas más rápidas de su tamaño en todo Athas.

Uso especializado: El usuario de datchi especializado puede causar más daño girando el arma sobre su largo eje durante el combate. Girar la datchi de esta guisa requiere gran fuerza en los antebrazos: un personaje sólo puede hacer esto un número de veces igual a su puntuación en Fuerza al día. Además del daño normal, se añade 1d 3 cuando la datchi gira al golpear.

La garra del dragón

Coste: 15 mo

Peso: 9

Tamaño: Grande



Tipo: P

Velocidad de arma: 8

Daño: P-M/G: 1d 6/1d 6+1

La garra del dragón es un arma con varias cuchillas, muy extendida entre los maestros de la arena de Urik y Tyr. El arma tiene dos filos, hechos de cualquier material, uno a cada extremo de un bastón de madera de unos dos metros. En el centro tiene una barra o guardamano, en el que sobresale otra hoja perpendicular. Esta hoja es conocida como «la cuchilla de delante», mientras que las otras son las «cuchillas exteriores».

Uso con pericia: Un personaje familiarizado con la garra del dragón puede causar más daño con la hoja central usando el guardamano como palanca. Si el portador saca un tiro de destreza en 1d 20 tras un ataque con éxito, puede infligir 1d 4 adicional usando la hoja central.

Uso especializado: Un guerrero especializado en el uso de la garra del dragón puede utilizar las cuchillas exteriores para bajar la guardia del oponente, y usar luego la central en toda su efectividad. Si se ataca a un enemigo con la hoja de delante, y hay una posible víctima al alcance de las cuchillas exteriores, el guerrero puede hacer más de un ataque por asalto y cuchilla. Las cuchillas exteriores no tienen penalización al



tiro de ataque, pero sólo causan 1d 2 de daño.

Gubia

Coste: 6 mo

Peso: 12

Tamaño: Grande

Tipo: P/S

Velocidad de arma: 8

Daño: P-M/G: 1d 8/1d 10

La gubia colgada al hombro es un arma especializada de infantería, perfeccionada por los ejércitos de esclavos del Rey Oscuro de Nibenay. Es un arma que puede causar mucho daño al enemigo, y que no suele caer en el fragor del combate. La gubia en sí misma es una amplia hoja de hueso, obsidiana o metal montada en un bastón de un metro de largo. Un pequeño asidero sale del bastón, y en la parte trasera lleva un asa que sirve para dirigirla. La correa está hecha de cuero o tela, y a veces consiste en un arnés completo unido a cuello y hombros. El arma puede girarse fácilmente para acomodarla a un usuario zurdo.

Uso con pericia: Quien use una gubia y sepa cómo, puede causar más daño utilizando las asas después del primer golpe. Tras un ataque contra el enemigo coronado por el éxito, el portador puede anunciar su intención de seguir acuchillando en los próximos asaltos. Si es así, el portador de la gubia tiene mejor tiro de iniciativa que su víctima, impacta de nuevo automáticamente, apretando el arma contra él, y añadiendo +2 al tiro de daño. Si el contrario gana la iniciativa, logra evitar el ataque de la gubia: el usuario de ésta puede hacer un ataque normal, pero con -4 de penalización por no tener preparada el arma. El portador de la gubia debe declarar su intención antes de que se tire por iniciativa.

Uso especializado: Además del ataque de gubia, un portador especializado puede cargar todo el peso de su cuerpo en la gubia para causar más daño en un ataque normal. El portador recibe un penalización de -2 en su tiro de ataque, pero causa doble daño debido a la carga. También puede optar por acuchillar o cargar de nuevo en el siguiente asalto después de haber logrado un ataque con carga.

El látigo del maestro

Coste: 6 mo

Peso: 3

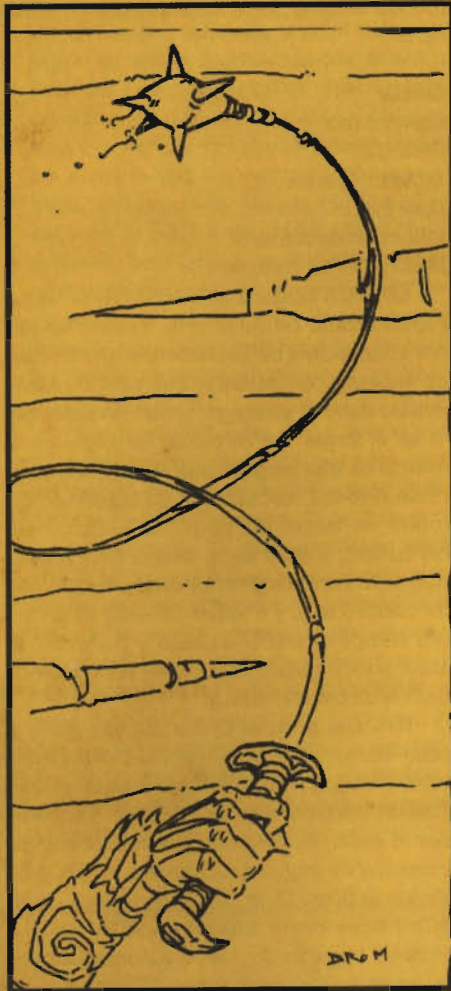
Tamaño: Mediano

Tipo: P

Velocidad de arma: 8

Daño: P-M/G: 1d 3/1d 2

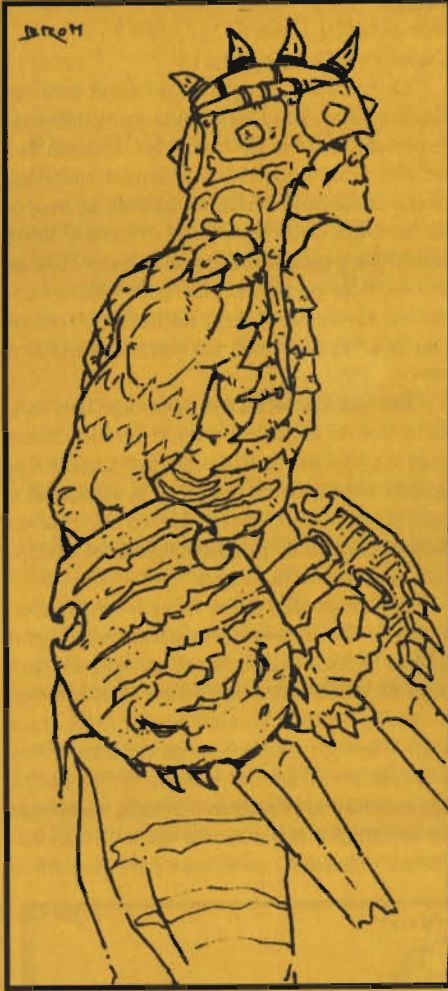
El látigo del maestro es una de las armas favoritas de los gladiadores y vigilantes de la arena en todo Athas. El mango suele ser de hueso o marfil tallado, con motivos apropiados para el rango de su poseedor. El látigo en sí mismo está fabricado en cuero



y, para los que se puedan permitir el coste adicional de 15 mo, de pelo de gigante. Lo que distingue al látigo del maestro de las versiones normales es su extremo. Ostenta una bola con cinco puntas, una al final y las otras a los lados. Esta cabeza con pinchos suele estar hecha de hueso, aunque también se hacen de madera.

Uso con pericia: Una vez que el portador se ha familiarizado con el látigo, puede untar las puntas de veneno y usarlo con ventaja contra un oponente. Distintos venenos pueden ser aplicados en cada una de las cinco púas, aunque sólo los venenos de inyección o de contacto pueden causar efecto. Con cada golpe efectivo del látigo del maestro, el portador lanza un D6 para determinar qué púa golpea a la víctima: 1-4 significa que la herida está causada por los pinchos laterales, y 5-6 que el golpe lo ha dado la púa central. Una vez «aplicado», el veneno surtirá el efecto descrito en la Guía del Dungeon Master.

Uso especializado: Un especialista en látigo del maestro puede elegir con qué púa impacta en el blanco, pero debe anunciar su elección antes de la tirada de impacto.



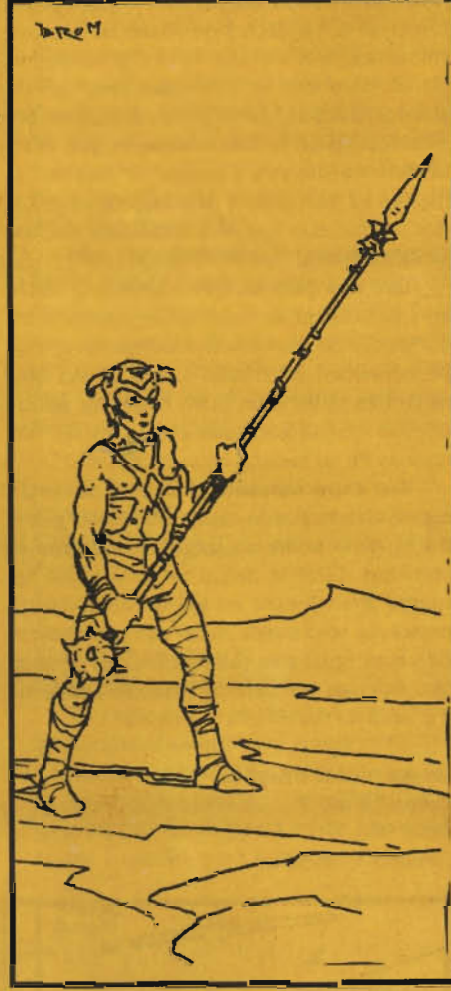
Cuchillos tortuga

Coste: 9 mo
Peso: 5
Tamaño: Mediano
Tipo: P/S
Velocidad de arma: 5
Daño: P-M/G 1d 6/1d 6+1

Los cuchillos tortuga suelen hacerse con la concha de dichas criaturas, pero también pueden ser de hueso tallado o incluso cuero rígido. La hoja está montada en la parte interior de la concha protectora de manera permanente: es el material de la hoja lo que afecta a su eficiencia en el combate. Una vez atado al antebrazo, un cuchillo tortuga cuenta como un punto adicional de armadura corporal. Un guerrero equipado con dos cuchillos tortuga y ninguna otra protección, más tendrá CA 8.

Uso con pericia: Un personaje con pericia en cuchillo tortuga puede parar golpes con más facilidad. Cuando lo hace, el portador gana un punto adicional de armadura por cuchillo utilizado. Según el ejemplo anterior, si nuestro guerrero fuera de nivel 6, tendría una bonificación de +4, y un +2 adicional por los cuchillos, con lo que su CA en parada de arma sería 2.

Uso especializado: Además de las bonificaciones anteriores, un personaje especializado puede utilizar dos cuchillos tortuga



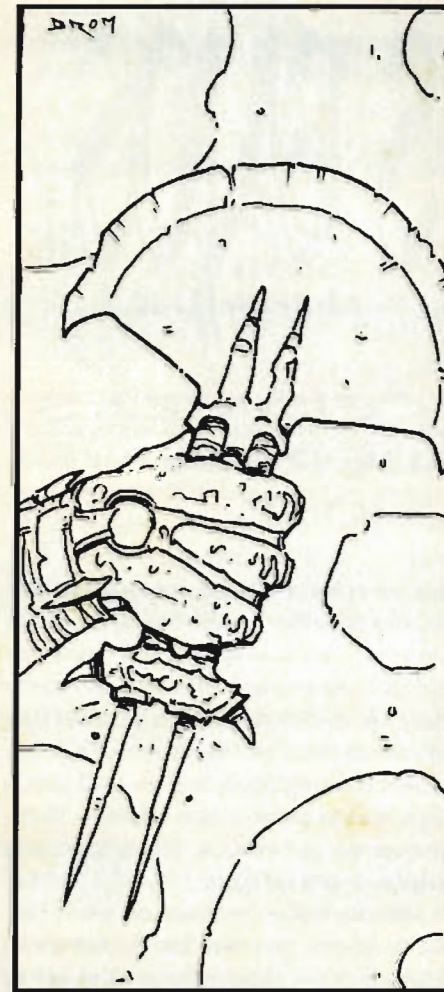
a la vez sin penalizaciones normales de combate con dos armas. No sufrirá malus en el primer tiro de ataque, y en el segundo, sólo le restará -2.

Pica cargada

Coste: 6 mo
Peso: 15
Tamaño: Grande
Tipo: P/B
Velocidad de arma: 12
Daño: P-M/G 1d 6 o 1d 6/1d 12 o 1d 4

La pica con carga es un ejemplo de arma combinada, que une los efectos de la pica con los de la maza. El asta, de un par de metros, está siempre hecha de recia madera (de agafari, si es posible, aunque ello puede doblar su precio). La hoja de la pica puede ser de metal, aunque normalmente suele ser de hueso o un diente de animal. La bola de púas acostumbra a ser de cerámica, cocida al horno al final del asta con las púas de metal o vidrio puestas en su sitio. El daño listado es cuando se usa como pica o como maza. Un usuario no preparado sólo puede optar por una de las armas en combate.

Uso con pericia: Un portador que sepa manejarla podrá elegir maza o pica en cada ataque, incluso dentro del mismo asalto. Por ejemplo, un guerrero de nivel 10 con pericia en pica cargada podrá atacar una vez



con la pica y otra con la maza en el mismo asalto. Esto supone, por supuesto, que el personaje puede retirarse levemente para utilizar la longitud del arma: los espacios cerrados no son convenientes para el uso de picas, al igual que otras armas de la misma familia.

Uso especializado: Además de los beneficios por pericia, un guerrero que use la pica cargada puede descargar un golpe utilizando toda la longitud del asta, y haciendo el ataque más efectivo. Sólo podrá hacer uno de estos ataques por turno, pero un acierto supone 3d 6 puntos de daño al objetivo, independientemente de su tamaño.

Cuchillo de viuda

Coste: 5 mo
Peso: 4
Tamaño: Mediano
Tipo: P/S
Velocidad de arma: 3
Daño: P-M/G 1d 4/1d 4
TDF: 2/1
Alcance: P/M/G: 1/2/3

El cuchillo de viuda recibe su nombre de una herramienta para cosechar, utilizada por mujeres que han perdido a su marido y deben trabajar para ganarse la vida. Con un buen balance, el cuchillo de viuda es una de las armas predilectas de los gladiadores y que da pie a una especialidad de combate. La parte ancha es preferible que sea de metal, pero puede fabricarse con obsidiana: el

hueso es demasiado ligero como para equilibrar el arma. El mango se talla en madera o marfil, normalmente con símbolos peculiares de su dueño. Los cuchillos de viuda especialmente adornados pueden llegar a costar muy caros. Ocultas en el mango hay dos púas accionadas por un resorte, que se activan con el pulgar gracias a un mecanismo instalado en el mango. Una vez lanzadas, las púas requieren un turno completo para reponerlas en su lugar. El daño se aplica al ataque con las hojas o con las púas: a efectos del juego, ambos son iguales. El cuchillo de viuda también puede utilizarse como arma arrojada.

Uso con pericia: Un personaje con pericia en cuchillo de viuda puede utilizar las púas lanzables para mayor efectividad en el ataque. Con un buen tiro, el portador puede disparar las púas para causar 1D3 de daño adicional. Debe anunciar su intención antes de tirar el dado de golpe, y las púas se dispararán independientemente si acierta o no.

Uso especializado: Un usuario especializado puede lanzar su cuchillo de viuda con mayor acierto. Primero, puede blandir la hoja en el aire para lograr mayor alcance: los alcances corto, medio y largo se convierten respectivamente en 2, 4 y 6. Además, el lanzador especializado puede apuntar al lanzar el cuchillo, ganando una bonificación de +4 independientemente del alcance.

GUINNEA

HOBBIES

Avda. Basagoiti, 64 - 48990 ALGORTA (Vizcaya) - Tel. (94) 469 16 45

ENVIOS 24-48 HORAS A TODA ESPAÑA

JUEGOS DE ROL
WARGAMES
FIGURAS DE FANTASIA
INSIGNIAS MILITARES
ESMALTES
ACRILICOS
KITS PLASTICO
SOLDADOS DE PLOMO
PEANAS MADERA
MATERIALES DECOR.

Y NADA DE GOLPES BAJOS...

UNAS APUESTAS, UNAS CERVEZAS Y ARRASAR UNA TABERNA POR PURA DIVERSION

Willie comenta: «Poco después de escribir este módulo, me ofrecieron un trabajo como “espía de bar”: ir a locales a beber y luego redactar un informe. Ya podéis imaginar que no aguanté mucho con ese trabajo. Ved si no mi “informe” sobre la Posada de la Vibora.»

POR BILLIE WALSH

Basado en el AD&D Segunda versión, este corto módulo está pensado para un pequeño grupo de jugadores que no sobrepase los ocho miembros, de segundo nivel o superior

(dieciséis niveles en total). Su misión es cubrir un hueco entre el regreso de una aventura en un dungeon hasta que vayan a visitar otro. Cualquier raza o tipo de personaje puede tomar parte en la aventura,



aunque cuantos más puntos de golpe tenga, mucho mejor. Las pericias en combate sin armas son importantes, pero no esenciales. El escenario es una taberna de dudosa reputación llamada la Posada de la Vibora, famosa por los acontecimientos deportivos —legales o ilegales— que tienen lugar en ella y por la baja estofa de la parroquia que la frecuenta. Puede que los PJ caigan en esta categoría.

Se suministra un plano del único piso de la taberna para usar con figuras escala 25 mm, o con las fichas recortables que se regalan con la revista. El uso de miniaturas (de cualquier tipo) se recomienda muy especialmente por su valor recreativo. Pero basta la imaginación si el DM quiere jugar sin ellas.

Con la gran cantidad de figuras disponibles, o con las incluidas con el módulo, se requieren los siguientes personajes:

- 1 figura humana para representar al dueño de la taberna.
 - 1 figura de troll para representar a Bertrum.
 - 1 figura de guerrero y otra de mago para representar las «dos caras» de Minimin.
 - 7 figuras de enanos, para los bandidos enanos de Sherman.
 - 5 figuras de enanos (distintas de las anteriores) para el grupo de Dudley Vives cuando van disfrazados.
 - 5 figuras de medianos para Dudley Vives y compañía sin disfraz.
 - 14 figuras de nivel cero para representar a los pobres clientes atrapados en el sarao.
 - Figuras suficientes para los personajes de los jugadores.
- Esto arroja un total de 35 figuras sin

contar las de los PJ. El uso de mobiliario a escala —mesas, sillas, taburetes— se deja al arbitrio del DM. En la prueba de juego, estos extras tuvieron bastante influencia en las acciones de los PJ, además de darle color a la aventura, así que úsalos si es posible.

ANTECEDENTES DE LA AVENTURA

Muchos de los aventureros que pasan por la ciudad de Xylon llevan con ellos extraños artefactos e increíbles historias acerca de las tierras salvajes de las que provienen. El oro y la plata corren con profusión en el bar de la Posada de la Vibora, a cambio de la fuerte cerveza que el dueño, Urías Masbirra, sirve. Ciertamente, es la única cosa que disculpa al establecimiento, pues es sucio, nauseabundo y frecuentado por clientela a la que no conviene arrimarse mucho. Los problemas no entran dentro de la política del local, puesto que Urías tiene un «arreglaproblemas» muy forzado sentado mansamente al lado de la puerta, mientras su concurso no es necesario.

Una vez, un cliente fue incapaz de abonar su consumición. En vez de enfrentarse a la furia del nada amistoso señor Masbirra, le ofreció a cambio para pagar su deuda una curiosidad que había traído consigo: un precoz bebé troll, que Urías bautizó como Bertrum, en honor al padre de su ex esposa. (Había pensado en llamarle Bill por razones obvias, pero el bicho se parecía tanto a su suegro que no quiso desperdiciar la oportunidad de llamarle Bertrum.)

Bertrum el troll pronto se convirtió en jefe (y único) «portero» de «El Colmillazo» (como se conoce a la taberna en la localidad), y muy pocos fueron los clientes que osaron descuidar sus obligaciones monetarias o montaron alboroto en el antro más famoso de Xylon. El troll expulsaba a los clientes problemáticos por puertas o ventanas: hubo que enseñarle a hacerlo después del cuantioso gasto que suponía para el dueño reparar los agujeros en la pared. Como que los hermanos de Urías son carpintero uno y vidriero el otro, no le importa demasiado reponer puertas y ventanas: le hacen descuento y de paso activa la artesanía local. Parece que la puntería del troll mejora con los años, y Bertrum empieza a ser capaz de respetar el enlucido de las paredes. Su fuerza también parece

crecer. En los últimos tiempos, al dueño de la taberna se le ha ocurrido una idea para ampliar el negocio y ganar de paso unas monedas extra. Ha repartido octavillas por la ciudad, esperando atraer a los aventureros a Xylon.

INFORMACION PARA LOS JUGADORES

Lee o entrega a los jugadores la siguiente nota:

Descubris que la ciudad de Xylon tiene una taberna, llamada la Posada de la Vibora. Está situada al norte del río, bastante lejos del casco urbano. Oís que tiene mala reputación en la zona, pero es el único sitio en la ciudad en el que admiten huéspedes.

Caminando por la ciudad, alguien que está repartiendo papeles entre la gente del pueblo os tiende uno. En él puede leerse:

PRESSING TROLL

Todos están invitados a luchar en combate singular contra Bertrum el Troll en la Posada de la Vibora. ¡Venced a Bertrum y ganaréis 500 monedas de oro! ¡Si le vencéis dos veces, el premio será de 2.000 monedas de oro!

Se aceptan apuestas según las reglas de la casa. Se aplican las normas usuales.

En letra muy pequeña, al pie del folleto, hay escrito lo siguiente:

La empresa declina toda responsabilidad por cualquier daño o pérdida que sufrieran los competidores en la Posada de la Vibora.

INFORMACION PARA EL DM

El premio de Urías es un engañoso, por decir algo suave, porque no dispone de todo ese dinero. Espera congregarse una buena clientela en la posada para presenciar una pelea en la que sólo puede haber un ganador: Bertrum el troll.

En primer lugar, porque Bertrum es increíblemente fuerte. En segundo, porque Bertrum es casi indestructible. Urías pudo presenciar una vez cómo un cliente, más temerario de lo habitual, desenvainaba

una espada contra el troll. El troll recibió una herida en el hombro que, al cabo de una hora, estuvo completamente curada. Bertrum pasó el resto de la tarde dedicado a su afición favorita: beber cerveza y comer patas de cerdo al lado de la puerta. En fin, que le fue mucho mejor que al pobre espadachín, que abrió el agujero para una nueva puerta con su cuerpo y carecía de los poderes regenerativos de Bertrum.

Un simple combate de «pressing troll», según Urías, no tiene nada de concurso. Bertrum no puede perder. Por ello no piensa pagar las apuestas que, de una manera u otra, nadie estará en condiciones de reclamar. Pero por si acaso, ha falsificado 1.500 monedas con plomo, cubiertas con una pintura oro muy buena, por si acaso alguien quiere ver la bolsa antes del combate. Las 500 monedas de oro sí están en su poder, para cubrir las apuestas y otros gastos. Vamos, que lo tiene todo atado y bien atado.

RUMORES EN LA VECINDAD

Después de que los PJ lean el folleto sobre el combate, puede que estén interesados en averiguar algo más sobre la Posada de la Vibora. Las siguientes informaciones pueden obtenerse de la gente del pueblo o de cualquier persona que se encuentre con el grupo. El DM puede añadir otros rumores, quizá sobre futuras aventuras, para enrevesar la lista. Algunos de los rumores son ciertos, otros son falsos. Acomódalos a tus deseos o escógelos al azar mediante 1D12.

1. La Posada de la Vibora es propiedad de Urías Masbirra, que está soltero por el momento y que vive en un cuartucho anexo a la taberna. (Verdadero).

2. Como posada, la Vibora deja mucho que desear. Los huéspedes deben dormir en el santo suelo, porque no hay camas. (Verdadero).

3. El portero en la Vibora es un enorme troll llamado Bertrum. Se pasa la mayor parte del tiempo sentado al lado de la puerta, bebiendo cerveza y comiendo patas de cerdo (Verdadero).

4. Bertrum el troll, jefe de puerta y único portero de «El Colmillazo», fue un regalo de un aventurero a Urías Masbirra para pagar una deuda. Bertrum es lento de reflejos, pero muy fuerte, y muestra cierta lealtad a su amo, mientras éste le dé comer. (Verdadero.)

5. Urías Masbirra, dueño de «El Colmillazo», es de los que sacarían oro del polvo. Este combate de «pressing troll», sin embargo, es la artimaña publicitaria más sonada que ha utilizado nunca. Lo más seguro es que la posada esté de bote en bote la noche de la pelea. (Verdadero.)

6. La Posada de la Víbora es una cueva de ladrones donde es peligroso descuidarse de las cosas de valor. (Esto es bastante cierto. Hay que aclarar que «El Colmillazo» no tiene ninguna relación directa con el gremio de ladrones de la ciudad.)

7. Las normas de competición de la casa cambian de noche a noche. Sólo una cosa es invariable: las reglas siempre favorecen a la empresa, nunca a los apostantes. (Verdad. Las reglas del combate están pensadas para que la fuerza superior de Bertrum tenga ventaja.)

8. Bertrum el troll es lo bastante corto de mollera como para desconocer el significado de la palabra «tongo». Toda apuesta que se haga se ganará o se perderá honestamente. (Cierto.)

9. El dueño de «El Colmillazo» tiene algún as escondido en la manga: este combate de «pressing troll» es demasiado original como para que lo haya organizado él solo. (No es exactamente cierto. Pero esta especulación podría probarse en parte si se descubre que Urías se quería salir con la suya sin disponer del dinero del premio.)

10. No encontrarás nunca a una persona más honesta que Urías Masbirra, dueño de la Víbora. (Falso. Este rumor ha sido propalado, seguramente, por alguien que tiene un buen crédito en el establecimiento.)

11. No encontrarás nunca a alguien tan rastroso y deshonesto como Urías Masbirra. (Esto es un poco exagerado. Al fin y al cabo, Urías no es la persona más rastroso del mundo.)

12. «El Colmillazo» está regida por el gremio de ladrones local (llamado normalmente la Cosa Nostra), por lo que no es conveniente armar jaleo allí. (Falso. El gremio de ladrones y Masbirra no tienen nada que ver).

¿QUÉ PUEDE SALIR MAL?

Los PJ puede que deseen que una parte del grupo pruebe suerte en eso del «pressing troll», o limitarse a ser parte del público asistente. Mientras están entretenidos con cualquiera de estas opciones,

Urías tendrá que vérselas con una serie de problemas que no había esperado. No precisamente en orden de aparición ante el micrófono, estos problemas serán los bandidos de Sherman, Dudley Viales y Minimin el Mago.

Lejos, en los bosques, el bandido enano Sherman Dedoslargos ha sido informado por sus soplones que hay un combate en La Víbora, y que el premio es de 2.000 monedas de oro. Sherman no tiene mucho interés en el combate, pero sí bastante en el oro.

Conocido en toda la región como un temible bandido, ha preparado un plan para explotar su mala fama. El y sus secuaces enanos, disfrazados de mineros y campesinos, planean llegar antes del primer combate y apostarse estratégicamente entre la multitud. Entonces, mientras el respetable está atento a la pelea, pretende pillarles por sorpresa y hacerse con el oro mientras todos tiemblan de miedo. Pero el bandido va a llevarse un par de sustos porque, a mitad de tan elaborado plan, un grupo de personajes sospechosamente bajitos llegarán y anunciarán no ser otros que los famosos Bandidos Enanos de Sherman...

Sherman Dedoslargos, líder de los bandidos enanos: AL LE, CA 3, MV 6, G4, PG 46, GACO 17, AT 1, Daño por arma. F 18/97, D 16, C 18, I 11, S 13, Ca 15, ML 15, PE 270. Sherman lleva cota de malla y una maza de infantería. Ambas están ocultas debajo de su disfraz de campesino, al igual que dos sacos y una botella de «aceite de resbalosidad», que esparcirá por el suelo si es necesario cubrir su huída (el aceite se expandirá mágicamente para cubrir un área de 4 metros de radio).

Krundiike, lugarteniente de los bandidos enanos. Krundiike usa una espada corta y lleva cota de malla debajo de sus ropas de minero zaparrastroso. Oculto debajo de un montón de trapos que lleva a la espalda, porta un escudo pequeño y dos sacos, y lleva una daga para lanzar en cada bota. En un bolsillo del cinturón lleva yesca y pedernal, virutas de madera y una botellita de aceite de lámpara para encender un pequeño fuego.

Grublik, Catafal, Fester, Erasmus y Rocabrano (bandidos enanos): AL LE, CA 4, MV 6, G1, PG 12/11/9/8/7, GACO 20, AT 1, Daño por arma. F 16, resto de características irrelevantes, ML 12, PE 35. Cada uno lleva una espada corta, una honda, cuatro piedras, dos grandes sacos, 8 me-

tros de cuerda, una botella de aceite de lámpara (por si Krundiike quiere que su hoguera pase a mayores) y un frasco con tinta para escribir (para lanzarla a la cara de los enemigos. Un tiro adecuado con el frasco abierto a una víctima que esté a menos de 10 metros tiene un 20 por ciento de probabilidades de cegar a ésta durante 1D4 turnos).

Dudley Viales es un mediano muy emprendedor que alivia a la gente del peso de sus posesiones para ganarse la vida. También tiene ideas muy particulares en cuestión de táctica.

Cuando oyó hablar del premio en «El Colmillazo», aplicó su intelecto inferior al problema de cómo lograr hacerse con el dinero. ¿Y cómo? Sus hermanos Sidney, Bundy, Alfie y Fergie le ayudarán a hacerse pasar por los famosos Bandidos de Sherman, y se harán con el dinero mientras todo el mundo huye para salvar el pellejo. (Su bolsa de trucos puede utilizarse para cubrir la huída, en caso necesario).

Dudley lleva dos días preparando barbas falsas y los disfraces del grupo, y está convencido de que su plan no puede fallar. ¡Otro más que va a llevarse una sorpresa!

Dudley Viales, ladrón mediano. AL NE, CA 4, MV 6, G4/L4; PG 24, GACO 17, AT 1; daño por arma. PS: puñalada por la espalda con +4 al impacto para doble daño. F 16, D 18, C 15, I 9, S 7, Ca 14. RB 48 por ciento, Acerr. 58 por ciento, BT 26 por ciento, MS 45 por ciento, EO 43 por ciento, OR 22 por ciento, TP 55 por ciento, LL 48 por ciento, ML 13, PE 270. Espada corta, armadura de cuero, bolsa de trucos (tipo A, según Guía del DM, pero lanzando un D4 en lugar de 1D8 para resultados: sólo los primeros cuatro animales aparecerán).

Sidney, Bundy, Alfie y Fergie Viales: AL NE, CA 8, MV 6, G1, PG 9, 7, 6, 5. GACO 20. AT 1, daño por arma, resto de características irrelevantes. ML 10, PE 15 por barba (falsa). Todos llevan armadura de cuero, una porra y un pequeño saco lleno de comida.

A Minimin el mago se le encendió la lucita cuando vio que el panfleto que le dieron en la ciudad mencionaba algo de 2.000 monedas de oro. Precisamente ésa era la suma que debía abonar al Gremio de Usureros, ahora que habían empezado a recordarle la deuda cada tres días. No es que no quisiera pagarle, no. Lo que pasa es que la despreocupación acerca de la se-



guridad personal de sus deudores estaba robándole la concentración necesaria para obtener el dinero mediante los procedimientos habituales. Había considerado incluso la posibilidad de empeñar su cuerno de zancada incontrolable y salto irresistible para cubrir la deuda, e iba a la casa de empeño cuando se enteró de lo del combate. ¡La solución era sencillísima! Todo lo que tenía que hacer era esperar a que el combate estuviera en su apogeo, soplar su cuerno y hacerse con la pasta mientras todo el mundo saltara como loco en la taberna.

Minimin: AL NE, CA 10, MV 12, M3, PG 5, GACO 20. AT 1, daño por arma o conjuro. Daga, cuerno de zancada incontrolable y salto irresistible (ver recuadro). Conjuros memorizados: cambio de apariencia, abrir portal, protección.

LAS REGLAS DEL JUEGO

He aquí las reglas que presidirán el correcto desarrollo de la velada pugilística en «La Víbora»:

El combate es de «pressing troll», no una pelea de gladiadores, por lo que no se puede subir al ring con armas ni dispararlas desde los lados. Valen todas y cada una de las formas de combate sin armas, desde el boxeo al pancracio, pasando por

las artes marciales. En el apartado de «armas» también se excluyen las antorchas encendidas o apagadas, cualquier objeto contundente, jarras de cerveza, frascos de aceite, pastillas de jabón, cubos de agua, etcétera.

No se permiten armadura ni escudo. Los Brazaletes de Defensa se consideran armadura; una capa o un Anillo de Protección no, y puede ser llevado para beneficio de un competidor.

Los competidores pueden usar magia para incrementar sus posibilidades de victoria, pero los conjuros han de estar limitados al tipo de curar heridas leves o graves, o cualquiera que incremente las posibilidades de impactar o el daño. Los conjuros de área como Bola de Fuego no están permitidos, al igual que los ofensivos como Proyectil Mágico, por razones obvias. Todos los conjuros pueden ser realizados durante las pausas entre asaltos (ver a continuación), aunque los hechizos que sigan teniendo efectos durante un determinado número de asaltos (canto, por ejemplo), son tolerados.

Un «round» de «pressing troll» en «La Víbora» dura siete minutos. A Bertrum se le permiten 25 minutos de descanso entre asaltos, lo que le permite regenerar sus puntos de golpe al máximo. El combate continúa hasta que uno de los contrincantes se rinde, se queda en cero pg o menos

(inconsciente), o muere. No puede haber empate, por lo que salir del ring, correr o evitar la pelea de cualquier otra guisa supondrá la descalificación automática.

A no ser que se utilicen artes marciales, se aplican las reglas siguientes. Al principio del combate y cada asalto subsiguiente, cada luchador tira por iniciativa normalmente. El ganador tira para golpear la CA sin armadura de su oponente. Cualquier bonus posible, normal o mágico, se añade. Si se logra el impacto, mira la tabla de «puñetazos y lucha» del Libro del Jugador, o la de Guía del Dungeon Master, para ver qué movimiento y daño indica el tiro. Para zafarse de una presa, el combatiente debe sacar el tiro adecuado comentado en dichas reglas. Las presas se mantienen de asalto en asalto causando 1 pg por cada uno, acumulativo: 1 pg en el primero, 2 en el segundo, 3 en el tercero y así sucesivamente.

Todas las llaves con éxito causan 1 pg más el bonus por fuerza del atacante. El 25 por ciento del daño es actual, el 75 por ciento es temporal. Cualquier luchador reducido a cero pg es noqueado y pierde el combate. Si Bertrum es reducido a -3 pg o menos, está KO el resto del asalto y se considera vencido. Claro que Bertrum ha de pasar un tiro de Inteligencia en un D20 (su Inteligencia es de 5) a cada asalto para darse cuenta, por el griterío en la sala, que

de los bandidos de Sherman, reciben una recompensa de 50 mp por bandido, o 500 mp por Dedoslargos en persona. Cualquier bandido superviviente será recluido en la prisión del pueblo a la espera de juicio.

En cuanto al clan de Dudley, cada PJ recibe 20 mp por mediano muerto o capturado, y 350 mp si Dudley entra en el lote.

Aunque quitar de en medio a Minimin no tiene recompensa en Xylon (no tiene antecedentes criminales), ponerle tras las rejas o detenerlo de alguna forma será recompensado por las autoridades, que reducirán los precios de todo lo obtenible (legalmente) en un 75 por ciento durante 30 días para agradecer la ayuda del grupo.

Si un PJ se hace con la bolsa, el DM debe ver qué hace con ellas. Como que sólo 500 mo son reales, las otras 1.500 puede que consigan meter en la cárcel al PJ durante 1-6 meses por falsificación de moneda. Además, si los PJ son vistos llevándose la bolsa, Urías se encargará de exagerar la cantidad robada lo suficiente como para que se ponga precio a sus cabezas.

POSIBLES AVENTURAS

Si los bandidos de Sherman logran ro-

bar la bolsa, las autoridades locales pueden pagarles para que sigan a los forajidos hasta su escondite y los traigan vivos o muertos. Si alguno de los bandidos huye sin el dinero, por intervención de los PJ, puede planear su venganza algunos días más tarde. Posibles destinos para los PJ son una emboscada en la espesura, un intento de secuestro para venderlos como esclavos o cualquier otra vileza que se le ocurra al DM.

Es posible que algún PJ se pregunte si Sherman oculta un tesoro en su escondrijo (su localización sólo la conocen los bandidos, que preferirán morir antes que revelarla). Buscar el escondite y vérselas con los guardias enanos y sus astutas trampas pueden ser muy entretenido.

Minimin puede intentar también vengarse de los PJ si escapa sin el dinero. Si los aventureros tienen algún objeto mágico destacable, puede intentar robarlo para pagar su deuda con el Gremio de Usureros, llevándole a futuros conflictos con los PJ.

Dudley y el resto de los Viales pueden ofenderse por el fracaso de su estuendo plan (sin duda, arruinado por los PJ, no porque estuviera muy cogido «por los pelos»). Incluso si Dudley y sus hermanos perecen, hay muchos tíos, primos, sobri-

nos y abuelas dispuestos a pagar con sangre la muerte o captura de sus parientes.

El grupo de Dudley tiene también un escondite secreto que se negará a descubrir, pero los hermanos cantarán como canarios en cuanto se les pregunte, con la esperanza de evitar la tortura o cosas peores. Su escondite está desocupado, a excepción de un buen número de perros salvajes que los medianos han recogido. Los perros atacarán a cualquiera que no sea mediano.

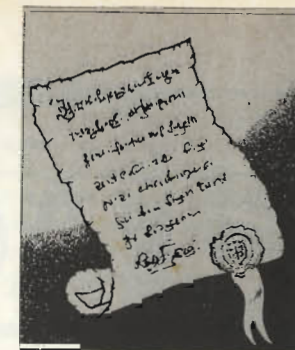
Por supuesto, queda Urías Masbirra y sus planes para hacer dinero fácil. Puede que la próxima vez que los PJ pasen por Xylon vean una octavilla como ésta:

¡Venid! ¡Venid todos! Contemplad a la maravillosa troupe de lanzadores de cuchillos en la posada de La Vibora. Entrada, una moneda de plata.

En letra pequeña, al pie de cada panfleto, están escritas estas palabras inmortales:

«Absolutamente ninguna responsabilidad por pérdida o daño de los clientes en la Posada de la Vibora puede ser asumida por la empresa.»

RUNAS Y PERGAMINOS



LIBROS CON LOS QUE JUGAR

Hola de nuevo. Por si no lo sabéis, es en abril cuando este modesto crítico redacta esta columna, de modo que, retroceded en el tiempo, creed que estáis en el día del libro y pensad que el mes de abril es para los americanos algo parecido a nuestros Inocentes. Allá vamos.

VOLUNTARIO ESCOGIDO

Bill, el Héroe galáctico, en el planeta de los cerebros embotellados. Harry Harrison y Robert Sheckley, 1993

Hace unos años, una avispa editorial americana decidió hacer revivir el personaje de Bill, el desgraciado recluta convertido, muy a pesar suyo, en héroe de la galaxia. Decisión más que razonable, teniendo en cuenta que Bill era, probablemente, el carácter más hilarante y satírico de la ciencia ficción. Y que me alegró, aunque sólo fuera porque permitía a Harrison ganarse unos merecidos dólares con una novela que yo, particularmente, he releído siete veces.

El resultado de esa resurrección, sin embargo, ha sido variable. Sí, nos reencontramos con Bill, igual que siempre —la frase que lo define en contraportada es genial: grandote, fortachón, encefalograma plano—, pero las aventuras en las que Bill se ve involucrado han perdido parte de su frescura.

Los atentos a las novedades habrán observado que no comento la primera aventura de esta serie rediviva, sino que apunto a la segunda, escrita

probablemente en su totalidad por Robert Sheckley —uno de los grandes humoristas de la CF—, en la que sí existen elementos surrealistas y paródicos (genial la sátira a «Star Trek»: «No, no resultó gracioso —dijo Spock—. Pero es que yo no encuentro graciosos ni mis propios chistes.»), además de numerosas aventuras, no por disparatadas menos imaginativas.

Podríamos haber pedido más de las continuaciones de Bill, pero, considerando cómo está el panorama, aún un poco de humor e imaginación resultan encomiables.

No es para matarse por adquirirla, pero sí agradable de leer.

PERO, ¡SI LOS DRAGONES NO EXISTEN!

¡Guardias, guardias! Terry Pratchett, Martínez Roca, 1993

Uno supone que la serie del Mundodisco empezó como un chiste dentro de un chiste. Que Terry, por pura diversión, acumuló las parodias, sátiras, chistes y todo el otro material de la fantasía humorística escuchada —y protagonizada; Pratchett es alguien con el sentido del humor a flor de labios— en las convenciones para componer

una miniserie de dos novelas, *El color de la magia* y *La luz fantástica*. Lo hizo, y el éxito sorprendió a la propia empresa. El mérito es totalmente de Pratchett. Porque la narración no es una serie de chistes concatenados, sino que hay una aventura detrás.

Inmediatamente, Terry empezó a escribir a ritmo frenético novelas dentro de la misma serie, para temor de algunos, entre ellos yo.

Mas, ¡oh maravilla!, los temores resultaron infundados. Después de llegar a las cotas más altas con *Brujerías* y *Rechicero*, Pratchett puede presumir de tener un público adicto y, sobre todo, permanentemente entretenido con sus historias. Público en el que, por supuesto, me cuento.

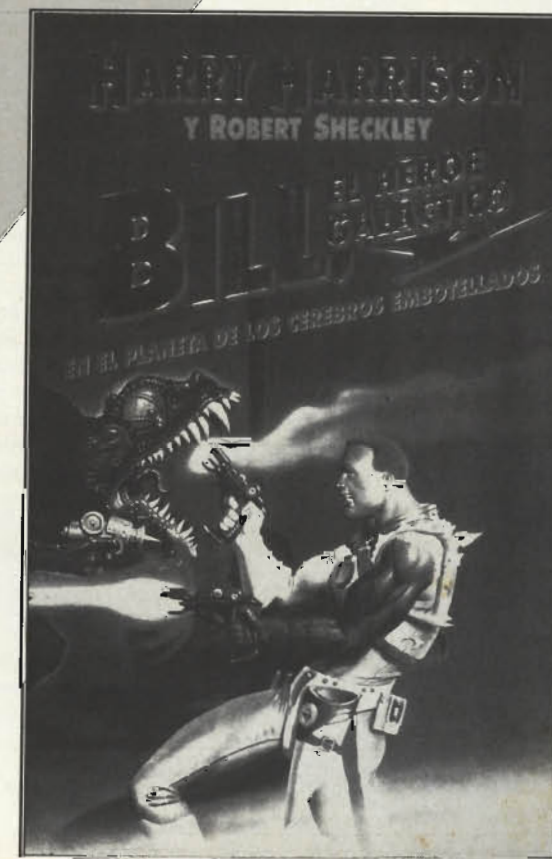
«Guardias...» no es una ex-

cepción en la serie. Es una novela madura, en la que, como siempre, entre situación cómica y juego de palabras, Pratchett aprovecha para desarrollar una trama digna del mejor creador de módulos de la historia y, de paso, poner en solfa absurdos cotidianos y fantasías extrañas.

Hay que leer a Terry Pratchett. No para reírse, eso es inevitable y se da por descontado, sino por el mero disfrute. El de la risa sana y espontánea, los personajes creíbles, la historia coherente y el amor por lo escrito.

Pensadlo. Si queréis una idea, leed un libro. Si queréis muchas y diversión asegurada para los restos, leed a Terry Pratchett. Es imprescindible.

—Lluís Salvador



Jaque Mate



Bien, volvemos a estar con vosotros un número más, y parece que esto marcha, ¿no?

Si los meses de febrero y marzo fueron prolíficos en apariciones de nuevos títulos, no lo fue así en abril, por lo que nos encontramos con pocas novedades en juegos originales, y algunas en ampliaciones o módulos.

LA HORA DE LA GUADAÑA
Original: Ludotecnia para
Mutantes en la sombra.
Salida al mercado:
marzo/abril 93.

Pensada principalmente como la segunda entrega de la campaña de *Semilla de acero* para *Mutantes en la sombra*, *La hora de la guadaña* puede ju-

garse como campaña individual y sin necesidad de la primera parte.

Con esta nueva aportación parece que *Ludotecnia* no va a pararse en el camino, y continuará dando caña a *Mutantes*. Incluso tiene ya preparada la tercera entrega de esta enorme aventura, *Semilla de acero III*, junto a otras sorpresas.

La Hora de la guadaña está dividida en tres aventuras consecutivas, o sea, que cuando acabas la primera y los jugadores ya tienen las instrucciones para la segunda; y además, los días en los que transcurre la aventura son correlativos, y van desde el 8 de marzo de 1992 hasta el 19 de marzo del mismo año. La primera abarca del 8 al 10 de marzo: su título es *Lluvia ácida*. Los jugadores deberán investigar la desaparición de un cuadro de Monet, valorado en unos cuantos kilos, perteneciente a una empresa cerca de Bilbo. Los problemas empiezan cuando caen en la cuenta de que ese cuadro no pudo ser robado por nadie

con habilidades «normales»...

La segunda parte lleva por título *Efecto invernadero*, y comienza el 10 de marzo, cuando son llamados al cuartel general para comunicales que su amigo y compañero, Franz Lilienthal, ha sido asesinado. Para acabar de pergeñar el cuadro, la única testigo fue Dolores Faulkner, actualmente desaparecida. El funeral, oficiado al día siguiente, no será, por estas razones, del agrado de todos...

La tercera parte y última por el momento es *Demasiado ozono*, y transcurre principalmente en Nueva Delhi (India), donde, según Dolores (que ha sido rescatada por los eficientes jugadores), cree que se encuentra Unrath y todos los agentes de Kaufmann desaparecidos.

Realmente es una campaña bien trabajada y con bastante información, aunque es aconsejable jugarla como continuación de *Semilla de acero*, y no como módulo individual, pues puedes perder por el camino muchos detalles y un poco de base argumental.

LOS DEMONIOS DE KELL
Original: Fasa Corporation.
Traducción: Diseños Orbitales.
Salida al mercado:
marzo/abril 1993.

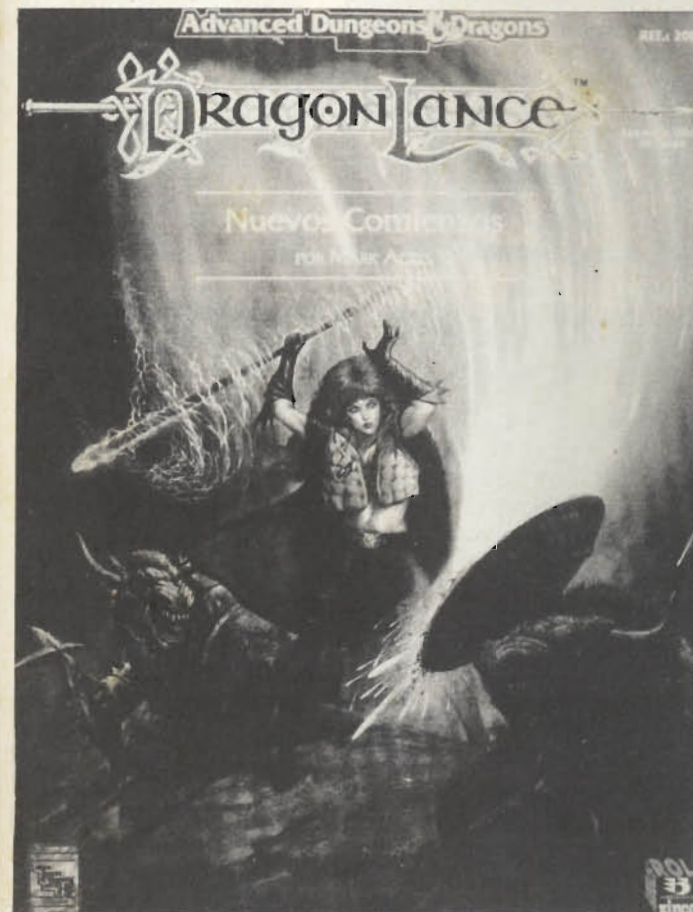
Después de tanto tiempo de espera, por fin podemos disfrutar de un nuevo producto *Battletech*. Esperemos que sólo haya sido un pequeña jugarreta debida a la premura de tiempo, y que no se convierta en una constante el hecho de dejar a un buen juego desprovisto de ampliaciones, por mucho que



las haya en otros idiomas. Por otro lado, debo remarcar que este nuevo compendio de situaciones de combate es realmente completo e interesante. En su interior podemos encontrar once escenarios de batalla para *Battletech*, dos escenarios para *Battleforce* y dos situaciones para el juego de rol *Mechwarriors*, aunque también deberéis encontrar en él hojas con fichas, para jugar con *Battleforce*.

Los demonios de Kell no son ni más ni menos que una unidad (regimiento) de mercenarios, bajo la dirección de los hermanos Kell, Patrick y Morgan Kell, creada en el 3010. Aunque son oriundos de la Mancomunidad de Lira, estos mercenarios fueron un gran apoyo para las casas Steiner y Davion, y un eterno dolor de cabeza para la casa Kurita.

Dentro de este módulo podemos encontrar las fichas que componen este comando de mercenarios, con todo lujo de descripciones.



Buen material para los que esperaban la salida de nuevos productos para el mundo de *Battletech*, y esperemos que la cosa no acabe aquí.

ALEA ESPECIAL ROL
Original: Alea
Salida al mercado: abril 1993

No es normal, y creo que no lo será en el futuro, comentar las vísceras de una revista, pero ha llegado a mis manos una pequeña sorpresa que bien merece ser comentada. Me estoy refiriendo al *Número 1 Especial Rol* que la revista *Alea* (principalmente dedicada a wargames) consagra al tema del rol, y más concretamente al mundo de D&D y AD&D, de forma extraoficial, claro. En su interior, y hablando con su director Xavier Rotllán, podemos comprobar que, al parecer, la idea no quedará huérfana, y que piensan lanzar más material ampliando el susodicho número uno.

Esta primera entrega lleva el sobrenombre de *Las Darlands*, título más que conocido por todos los componentes de la

«vieja guardia» rolera: muchos de ellos reciben las gracias en los créditos (aunque sólo sea con su «nombre de guerra»).

Darlands es (o mejor dicho, fue) un mundo creado para jugarlo con las reglas de D&D por unos caballeros, miembros de un club aún vigente hoy: Auryon.

La primera vez que oímos hablar de este mundo fue en los primeros números de *Troll* (revista de rol desaparecida en combate). Ahora, algo más de cinco años después, *Alea* la vuelve a sacar a la luz, y nos ofrece una versión algo mejorada, en color, y ampliada para otros juegos. Pero, claro, *Darlands* es un mundo y no un módulo... Tranquilos, en esta primera introducción al rol por parte de la revista se nos dará toda una serie de agradecida información acerca de tesoros, personajes y nuevas reglas para aplicar posteriormente a las tres campañas, agrupadas bajo el nombre de Arkadin. Su finalidad es que sean jugadas de manera simultánea por diferentes grupos de aventureros. Estas tres campañas se verán ampliadas, como ya he comentado anteriormente, en núme-

ros posteriores de *Alea*.

Es importante destacar el detalle del mapa a color que viene plegado en el interior. El primer mapa de las *Darlands* publicado en *Troll* estaba impreso a dos tintas.

RECORTES

Esta vez, en esta sección, debemos hablar de dos productos de la misma casa, y que son las dos novedades que **Ediciones Zinco** nos deparaba para el mes de abril, aunque en el momento del cierre de redacción estaban en la imprenta y aún no habían llegado a mis manos. El primero lleva el nombre de *Nuevos comienzos* (*New Beginnings*), y es el primer módulo para jugar con la ampliación de *Tiempo de Dragón* en el Mundo de Thaladas, en la *Dragonlance*. La calidad del producto es idéntica a todo lo que lleva el sello *Dragonlance*, y avalada por la calidad que siempre ofrece **Ediciones Zinco**.

El segundo es *Sol oscuro* (*Dark Sun*), que corresponde a la caja básica de este nuevo

mundo que viene a expandir las reglas del AD&D. La acción se desarrolla en Athas, un continente desértico y desolado, fruto de unas guerras insensatas en las que la magia lo ha destruido todo. No es un universo apto para PJ blandorros. De todas formas, ninguno se va a quedar sin comentar en el próximo número.

FE DE ERRATAS

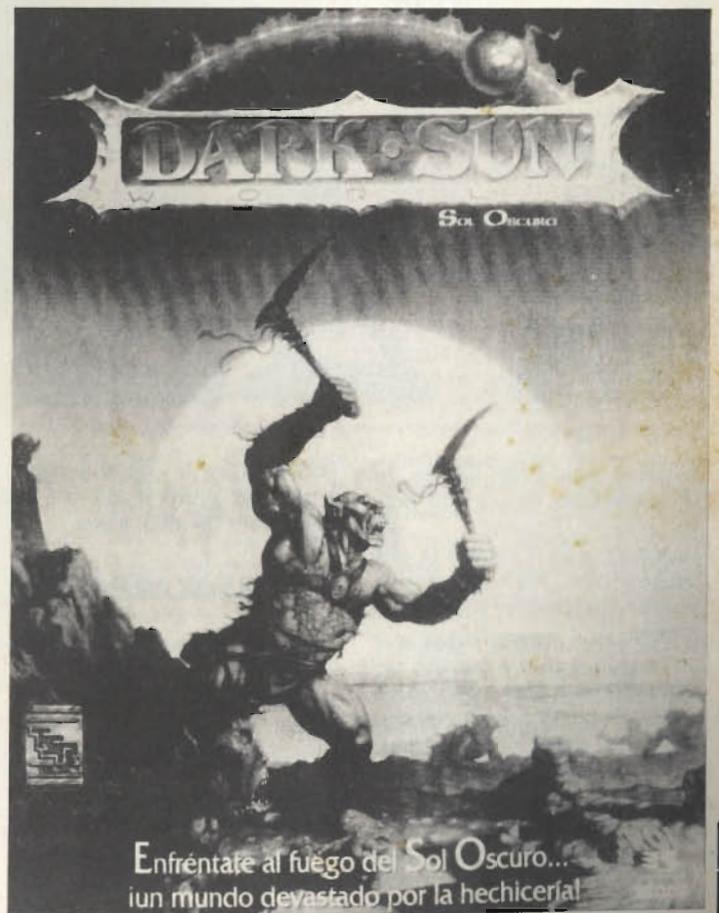
Este no es el nombre de ningún juego, sino la disculpa y posterior rectificación de errores cometidos en mi sección, en la información ofrecida en el primer número de nuestra **DRAGON MAGAZINE**.

—Los editores de Far West no son A+D Editores, sino M+D Editores. Sorry.

—Evidentemente, a *Vampiro* no se juega con dados de 6 caras, sino de 10 (error mecanográfico, lo siento).

Afortunadamente han sido pocas, pero rectificar es de sabios. Intentaremos que no se vuelva a repetir cuando nos veamos en el número 3.

—Alex Miquel



CON PIES DE PLOMO



Una vez más estamos al pie del cañón para informaros de los últimos eventos y novedades en el fantástico mundo de las miniaturas. Sobre *Mithril*, un par de noticias muy importantes. La primera es la nueva caja que están preparando para esta primavera, con figuras totalmente nuevas. Bajo la referencia M279 aparecerá el Señor de los Nazgul, montado en una bestia alada y desafiando a Merry y a Eowyn. Toda la base será de resina, muy detallada, donde se apreciarán las figuras caídas de Theoden y Crinblanca.

Este año encontraremos también una nueva serie con la denominación de *Clásicos de Mithril*. Se trata de las figuras más populares como Gandalf o Bilbo, así como algunas genéricas de las más re-

LA CAMARA DE MAZARBUL

M281: TRANCOS ATACANDO A JEFE ORCO
M282: LEGOLAS Y GIMLI
M283: BOROMIR BLOQUEANDO ATAQUE ORCO
M284: TROLL DE CUEVA
M285: LA TUMBA DE BALIN
M286: PORTAL
M287: SAM Y FRODO
M288: ARQUERO ORCO Y ORCO HERIDO
M289: GANDALF LANZANDO SORTELEGIO
M290: MERRY Y PIPPIN

Atención a los coleccionistas: debido a problemas de producción, las series de *Turin Turambar* (Ref. M215-M224) y *La Espada Negra* (Ref. M238-M247) quedan descatalogadas ya. Posiblemente, se podrán



ver en las influencias de algunas piezas, así como que todas vienen montadas en una base de plástico. Entre todas ellas hay diferentes calidades, según el escultor, pero cabe destacar sobre todo los elfos, orcos, esqueletos y enanos «cabezones». Las primeras referencias vienen en «blisters» de tres figuras, con sus bases y unas armas extras (Ref. H101-H128 y H201-H228***). Un buen ejemplo de éstas son el equipo de mando de esqueletos, donde encontramos un músico, un portaestandarte y un comandante: todos ellos con cota de malla y cascos de legionarios romanos, armados hasta los dientes.

Un consejo para pintarlos: a todo lo que es hueso se le da una capa de marrón cuero (81 Miniature Paint, por ejemplo), así queda una base oscura. Luego se podrá aplicar una base más clara a «pincel seco» con el color arena (MP 62). Acordaros que el pincel seco consiste en coger pintura con el pincel y, antes de aplicarlo a la figura, descargar casi toda la pintura en un trapo hasta que no lo manche. Y aunque parezca mentira, entre los pelos del pincel queda suficiente pintura para dar esa última tonalidad que hace resaltar tanto el detalle de la figura. Finalmente, y según la tonalidad que quieras

dar al hueso, puedes añadir varias capas más de pincel seco con otros colores más claros, como carne pálida o blanco. El gris claro también puede valer.

También darás más realismo al conjunto si al portaestandarte le añades un dibujo como el de la ilustración.

Normalmente se dibuja en un trozo de papel pergamino, o en una tela: el resultado es siempre sorprendente.

Las otras novedades de la casa son una nueva serie de individuales (Ref. H5001-H5010****) cuyo acabado es impecable. Las cuatro primeras son magos de guerra elfos, seguidos por comandante, héroe y campeones, para terminar con una serie de representaciones de las peores plagas, como la peste (un caballero de la muerte armado con una gigantesca guadaña y una campana para anunciar su llegada).

GRENADIER MODELS INC.

Distribuidor: Juegos Sin Fronteras S. A.
Serie: Fantasy Warriors Cajas JUGGERNAUT (REF.5401)****
Escultor: William Watt's

Nada más coger la caja, ya presientes que dentro de ésta



tiene que haber algo muy grande y pesado... Y así es, pues nos encontramos con un cruce de lagarto y orco gigante que una vez montado es una auténtica máquina de matar. Las piezas no son nada complejas a la hora de montar la figura, pues se distinguen perfectamente el tronco, las extremidades, la cabeza, la cola y los puños con las armas... Y, cómo no, la figura que gobierna la bestia, un orco en cota de malla armado con lanza y escudo.

Una vez que se han limpiado las pocas rebabas, y de pegar todas las piezas, añadiendo masilla allí donde se precise (atención a la juntura de la cola), pasaremos a la fase de pin-



tura. Para empezar, se da una capa de verde oscuro a todo lo que es el cuerpo de la figura y del orco, y de negro a todo lo que son armas, corazas y demás adornos metálicos.

Seguidamente aplicaremos sucesivos pinceles secos de verdes más claros, rebajándolos con amarillo hasta llegar a la tonalidad deseada, y teniendo en cuenta en dejar las zonas más sensibles como el pecho y el abdomen de un color más claro.

A las armas y armaduras se les aplicará un pincel seco de «cota de malla» o «gun metal» (dos partes de negro y una de plata) aunque también se pueden usar otros colores metálicos (oro, plata, bronce, etcétera). Se debe jugar también con diferentes tonalidades en la armadura, para diferenciar la cota de malla de las placas protectoras de la cola: esto se consigue jugando con la intensidad de los pinceles secos.

Sólo nos quedarán los pequeños detalles, como las correas, donde se puede utilizar el marrón cuero o el chocolate. Las uñas y cuernos se podrán pintar de blanco o de arena, dándole así un tono gastado y sucio; pero recordad que la mayoría de los trucos se van descubriendo poco a poco con la práctica, si no se tiene miedo de experimentar.

Seguro que, con todo esto, estáis impacientes de coger los pinceles y empezar a pintar cuanto antes: pues valor y al orco, y hasta la próxima.

—Angel Carrillo



presentativas. Estas figuras individuales no dejarán de producirse cuando se descatalogue la serie a la que pertenecen, sino que continuarán disponibles indefinidamente, o al menos hasta que se haga una nueva versión del personaje. Los primeros *Clásicos de Mithril* se elegirán entre las series ya existentes. Los que sepáis lo exclusivo que es *Mithril* comprenderéis la importancia de esta noticia.

Aunque no disponemos todavía de ilustraciones, podemos adelantaros la nueva serie de *Mithril*.

encontrar en las tiendas hasta el mes de junio, según nos informan sus distribuidores.

ULTIMAS NOVEDADES

HEARTBREAKER HOBBIES
Distribuidor: Juegos Sin Fronteras
Serie: Varlas
Escultores: Varlos

Esta es una de las compañías más recientes dentro del mercado de juegos de aventuras y de miniaturas. El equipo lo forman veteranos procedentes de *Citadel*, como se puede

Advanced Dungeons & Dragons™

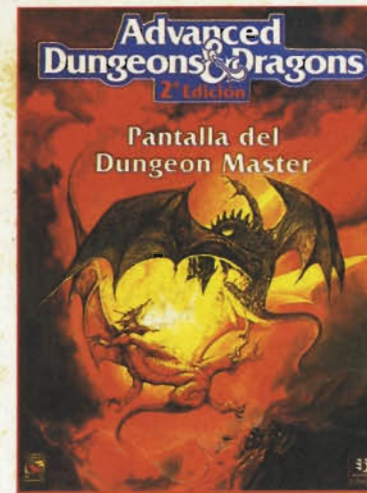
2ª Versión



Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el **CUPON ADJUNTO**



Manual del Jugador



Pantalla del Dungeon Master



Compendio de Monstruos Vol. Uno



El Desafío Guerrero



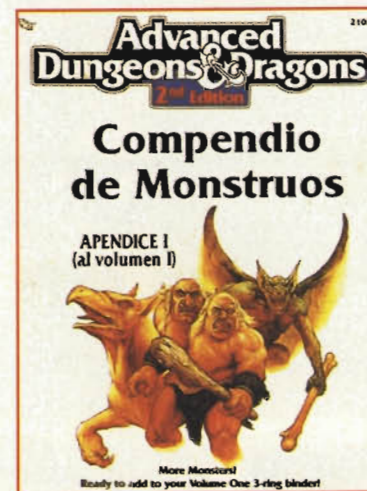
Guía de Armas y Equipos



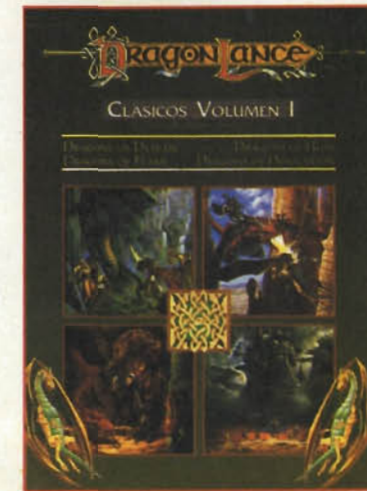
Relatos de la Lanza



Guía del Dungeon Master



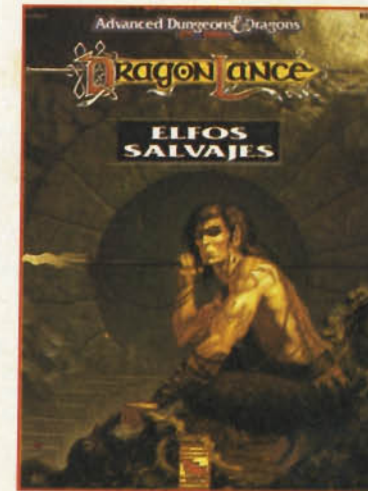
Compendio de Monstruos Apéndice Uno (Al Vol. Uno)



Clásicos Dragonlance Vol. Uno



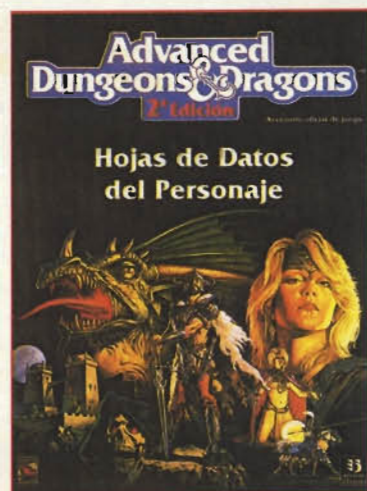
Los Señores de los Árboles



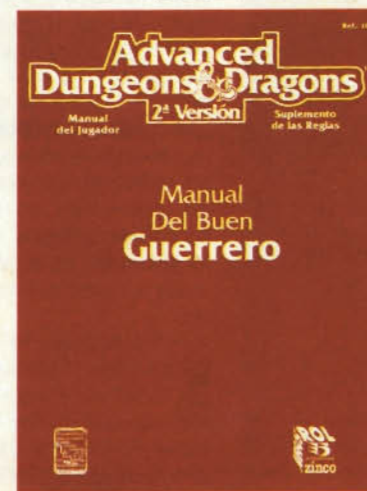
Elfos Salvajes



Los Señores de los Robles



Hojas de Datos del Personaje



Manual del Buen Guerrero



Compendio de Monstruos Volumen II Dragonlance

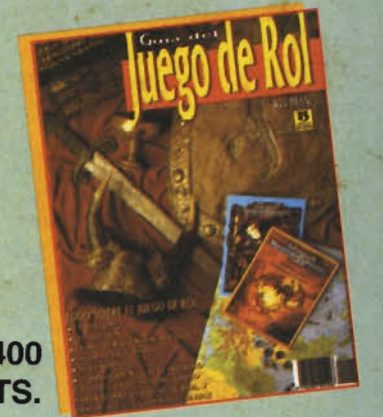


Tiempo del Dragón



Tomo de Magia

Y para los que quieren iniciarse en el ROL



400
PTS.

CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**,
Avda. de Roma, 157, 9º. 08011
Barcelona

- ☐ MANUAL DEL JUGADOR3.500 pts.
- ☐ GUÍA DEL DUNGEON MASTER3.300 pts.
- ☐ HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE975 pts.
- ☐ PANTALLA DEL DUNGEON MASTER925 pts.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Vol. Uno3.300 pts.
- ☐ EL DESAFÍO DEL GUERRERO900 pts.
- ☐ GUÍA DE ARMAS Y EQUIPOS2.500 pts.
- ☐ RELATOS de la LANZA3.950 pts.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Apéndice Uno (al Vol. Uno)2.500 pts.
- ☐ CLÁSICOS DRAGONLANCE Vol. Uno2.500 pts.
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ARBOLES950 pts.
- ☐ ELFOS SALVAJES1.350 pts.
- ☐ LOS SEÑORES DE LOS ROBLES950 pts.
- ☐ GUÍA DEL JUEGO DE ROL400 pts.
- ☐ MANUAL DEL BUEN GUERRERO2.500 pts.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS Volumen II DRAGONLANCE3.300 pts.
- ☐ TIEMPO DEL DRAGON3.950 pts.
- ☐ TOMO DE MAGIA3.500 pts.

Nombre y Apellidos

Dirección

Población

C. P. Fecha

Firma

Hago efectivo este importe por:

☐ TALON (Añadir 250 pts. por gastos envío)

☐ Remítamelo Contra Reembolso

**Y PRONTO
ENTRAREMOS
EN EL MUNDO DE**

**SOL
OSCURO**

Dungeons & Dragons

Game

¡Por fin en castellano!



«El mejor caótico bocazas es el caótico bocazas muerto. Y si da puntos de experiencia, mejor que mejor.»

—Proverbio de los Reinos Olvidados

Cuando corregía los artículos que iban a formar parte de este número 2 de **DRA-GON MAGAZINE**, caí en la cuenta de que los dos módulos que proponemos tienen sendos trolls por protagonistas: Bertrum, una especie de Último Guerrero, pero en bestia (Y nada de golpes bajos...) y Wendall, un troll un poco sarasa y más desgraciado que la protagonista de una telenovela (La canción de los pantanos). ¿Es que este ejemplar, aparte de especial Dark Sun y Salón del Cómic (Jesyr, no, que de momento no habrá), es «especial Trolls»? Hombre, pues no era esa nuestra intención. Ya se sabe que los trolls están muy de moda ahora, sobre todo esos de pelos a lo punkye, que dicen que traen suerte. No sé, a mí me regalaron uno, que tengo encima del ordenador, y el maldito trasto sigue colgándose cuando le sale del microprocesador. A lo mejor es que tengo que llevarlo a un mago de nivel 12 para que lo recargue (el troll, no el ordenador).

Explotación comercial aparte, los trolls son bichos que caen simpáticos, a pesar de lo brutos y poco inteligentes que son. Una broma típica entre los trolls de distinto sexo es aquella que dice: «¿Es eso el gran-tótem-de-piedra-que-vigila-la-montaña-que-preside-el-bosque-donde-vive-la-tribu-de-los-Comerrocas-Indigestos-y-ningún-troll-se-atreve-a-ir-lo-que-llevas-en-el-bolsillo, o es que te alegras de verme?» Al menos, eso es lo que cuenta mi buen amigo Terry Pratchett en *Moving Pictures*.

Decíamos que los trolls son famosos por tener el mismo coeficiente intelectual que un cacahuete. Pero a pesar de esta limitación impuesta por el *Compendio de Monstruos*, parece que los trolls han logrado cierta notoriedad haciéndose pasar por articulistas de rol en determinadas publicaciones que infestan el quiosco última-

mente. Lo digo por ese fanzinillo de nulo manipulado y tinta que destiñe que se presenta bajo el nombre de *Comic's Club* número uno. Dicho libelo asegura en su editorial que se ha rodeado de «expertos» (¡Crom, como odio esa palabra!) en los temas a tratar: pins, cómics, juegos, etcétera. Entre los muy diversos temas inconexos y cogidos por los peios que medio llenan sus páginas, descubrimos un artículo acerca de *Dungeons & Dragons*, subtítulo *Puro vicio*, y perpetrado por un tal Oscar Vives. Hasta aquí, bien. Después de haberlo leído con mucho detenimiento, he llegado a la conclusión que el troll que lo ha escrito tiene la INT bajo mínimos, que le echaron de la campaña por sacarle la lengua al Máster (con unas tenazas, por supuesto), y que sabe tanto de juegos de rol como un dromedario de ingeniería nuclear. Primero pensé que habría que rebajarle el pescuezo sin demora (¡que tu enemigo muera sin hijos!), luego decidí que no merecía la pena ponerse a su altura. «Troll» Vives se corta las venas él mismo con la colección de despropósitos que vomita en dos cuartillas escasas. Además de una incomprensible animosidad hacia esta casa y su producto estrella, se pueden encontrar en su «artículo» perlas cultivadas del siguiente calibre:

«(...) Un apoyo que se traduce en los tres millones de copias vendidas del juego de tablero original en todo el mundo» (Sic.)

«(...) No todo han sido carantoñas y dulzuras varias. TSR ha tenido que luchar contra una docena de imitaciones más o menos distinguidas, entre las cuales destaca especialmente *Dragonlance*, casi equiparable al juego de TSR a nivel de ventas, gracias al apoyo inestimable de una impresionante colección de novelas» (Sic.)

«(...) Por otra parte, *Advanced Dungeons & Dragons*, actualizado, será editado para los ordenadores PC este mismo verano, después de una gran campaña publicitaria» (Sic.)

Querido troll, quizá te interese saber que:

1) El original NO es un juego de tablero sino dos libros: el *Dungeons & Dragons Básico*. El que TSR haya decidido presentarlo ahora en caja y con tableros, y que España lo edite Borrás, no tiene nada de nuevo. La historia es la historia.

2) *Dragonlance ES* un universo *Advanced Dungeons & Dragons*, creado y comercializado por TSR, y sí, tiene muchos libros, entre otras cosas varias. ¿Querías referirte al *Tunnels & Trolls*? Supongo que un buen troll debería conocerlo.

3) Claro, la docena y media larga de juegos para PC licenciados por TSR y creados por SSI sobre los universos de *AD&D*, como *Eye of The Beholder I, II y III* (¿será de los que has oído campanar?), *Champions of Krynn*, *Pool of Darkness*, *Shadow Sorcerer* y demás deben ser espejismo. Laura Balestra se desespejó sólo de pensar que lleva tres años jugando a juegos que no existen.

En fin, mi buen amigo troll, no sé de qué tabla de monstruos errantes has salido, pero no quiero seguir para que no acabes con el pobre Wendall, pues hay muchas cosas discutibles en tu perorata. Las calumnias y las calumnias están muy mal vistas en el futuro Código Penal: algunas susceptibles de ser puestas en conocimiento del juzgado (¿o es que desconfías del poder del conjuro de «copyright» una ilustración?). Yo sólo te pediría que la próxima vez que descuides tus obligaciones de buen troll (a saber, saquear, matar y devorar, y no actuar como un halfling dando puñaladas por la espalda) busques un buen hechicero que te enseñe que la Sabiduría y el Carisma corren por su cuenta. Si no tienes cuidado, cualquier día estos un grupo de aventureros sedientos de tesoro te convertirán en picarescos puntos de experiencia. Y no podré más que me entristezca lo más mínimo.

—Francisco José



Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión

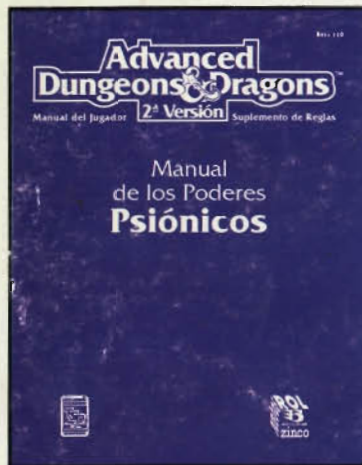
U L T I M A S NOVEDADES



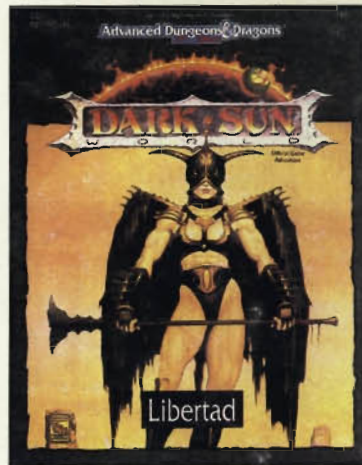
REF.: 208
1.250 Ptas.



REF.: 301
3.975 Ptas.



REF.: 110
2.500 Ptas.



REF.: 302
3.200 Ptas.

¡YA ESTAN A LA VENTA!

YA HEMOS ENTRADO EN EL MUNDO DE...



Ediciones Zinco

